



N° 10
Février 2011

LE JOURNAL DES FANS DE COMICS

**SQUADRON
SUPREME**
Dossier complet !

UN MONDE
D'UTOPIE...
DÉMISSION DU
MYSTÉRIEX
NIGHTHAWK.

NOUVEAU DÉPART !

Le journal des fans de Comics

La webgazette des amoureux des publications LUG

EDITORIAL

Chers amis, le journal des fans de Strange, pardon le journal des fans de Comics vous souhaite la bienvenue dans cette dixième édition.

Comme vous avez pu le constater, j'ai dû abandonner, à regret, l'utilisation du mot Strange dans l'intitulé du titre de mon fanzine. Et oui, chers lecteurs, je trouve cela un peu injuste mais c'est la vie. Votre serviteur ne souhaitant pas d'ennuis, le journal des fans de Strange est donc renommé en « Journal des fans de Comics ».

Dans le fond ce n'est pas très grave car cela ne m'empêchera pas de vous parler au travers de ce journal des deux plus grandes revues de super-héros jamais créées en France :

Strange et Spécial Strange

Bien évidemment le journal des fans de Comics ne se limite pas à ses magnifiques périodiques comme vous pouvez le voir. Vous l'aurez compris en regardant la très belle couverture de **Rhom**, que ce nouveau numéro est consacré dans sa grande majorité à l'équipe de super-héros de la S-Terre ou Terre 712, l'**Escadron Suprême**. Les aventures de ses héros se sont déroulées dans la plus part des revues de LUG mais ont connu une apogée dans les pages de Spidey.

Voilà. En espérant que vous prendrez du plaisir à la lecture de ce nouveau numéro.

Bonne lecture à tous et vive les comics !

L'Escadron Suprême



Découvrez en page trois la plus grande aventures de l'**Escadron Suprême**. Ces héros aux pouvoirs fantastiques protègent leur monde contre les agressions de toutes sortes d'ennemis. Mais cela ne suffit pas !

Nos héros rêvent d'un monde parfait et pour arriver à leur but, démarre le programme Utopie ! Au programme également un article sur le **Sinistre Escadron**, ennemi... des Vengeurs !

Collection « Une édition de trésors » Héritage : Album Conan le barbare



Les revues des éditions Héritage connaissent un regain d'intérêt depuis quelques temps et ce, grâce entre autre à la très belle encyclopédie nommée « **Le guide des comics Héritage** » qui vient de sortir sur l'éditeur québécois. Je vous engage à vous procurer au plutôt ce très beau livre.

Jean-Marie signe en page un très bel article où il nous fait partager sa passion pour l'éditeur canadien. Aujourd'hui au programme, un article sur le plus grand des barbares. Souvent imité, jamais égalé ! Il s'agit bien évidemment de **Conan** ! Rendez-vous ne page 35.

La chronique de Persépolis : le premier dessin animé sur les X-Men



Persépolis aujourd'hui nous parle du premier dessin animé créé sur les X-Men. Le personnage principal de cette première aventure est la jeune **Kitty Pryde**. Vous découvrirez la chronique de Persépolis en page 40 mais également sur son site internet que vous trouverez à cette adresse : <http://nogent.forumactif.com/forum>.

Et ce n'est pas tout !

Également dans les pages de ce numéro, un article sur la série **Amazing Fantasy**, des biographies de **Mark Gruenwald** et **Paul Ryan** et un très bel hommage à **Jack Kirby** signé **Jean-Yves**.

Retrouvez le Journal des fans de Comics sur le forum PIMPF
<http://www.forumpimpf.net/viewtopic.php?f=135&t=25735>

Comme vous avez pu le lire dans le sommaire de ce nouveau numéro du Journal des Fans de Comics, l'Escadron Suprême est à l'honneur. Afin de mieux faire connaissance avec les héros de la terre 616, quoi de mieux que d'évoquer la plus grande aventure qu'ils aient connus : **Utopie**.

Spidey 87 : Le principe d'Utopie - 1/12

La S-Terre connue également sous le nom de Terre 616 est à l'agonie. Suite aux manipulations d'Overmind et de « The Living Darkness », Faucon de nuit et ses acolytes ont perdu les pédales. Overmind ayant pris le contrôle mental des membres de l'escadron suprême, il dicte sa loi. Kyle Richmond alias Faucon de Nuit est devenu président de la république mais également le pantin du puissant vilain. Il faut l'intervention d'Hypérion, seul membre de l'escadron ayant échappé à Overmind et des Défenseurs, pour mettre fin à la dictature involontaire de l'Escadron Suprême.

Tout est à reconstruire. Le monde est dévasté. La population n'a plus confiance en Kyle Richmond. Que faire alors ? Deux idées s'affrontent ouvertement. Faucon de Nuit, le clone de Batman milite pour le retrait des super-héros. Le destin des hommes doit être provoqué par leurs semblables. De l'autre côté, Hypérion souhaite que les super-héros gardent le contrôle de la destinée de l'humanité car eux seuls peuvent éradiquer les maux qui contaminent les humains.

Amphibien, le héros aquatique, est l'un des rares à émettre des doutes sur les intentions louables d'Hypérion. La démocratie règne dans l'escadron et au moment du vote relatif à la prise de pouvoir, Amphibien se relie à l'idée majoritaire.

Kyle Richmond en désaccord avec cette position se résout à démissionner de son poste de président des États-Unis et décide de supprimer Hypérion. En effet, Faucon de Nuit est très inquiet de la position de son ami et redoute le pire pour l'avenir. Il décide donc de tuer Hypérion avec une balle faite en argonite, seul matériau capable de blesser gravement le leader de l'Escadron Suprême. Kyle décide donc d'assassiner Hypérion le jour de l'annonce de sa démission de son poste de président.

Le jour venu, Faucon de Nuit n'a pas le courage de tuer son ami. Pourtant la balle en argonite dont dispose Kyle Richmond le tuerait immédiatement. Ainsi, il abandonne la partie et laisse Hypérion présenter son plan pour reconstruire son monde. Hypérion pour cette tâche compte sur les membres de l'Escadron. Faisons rapidement connaissance avec ses nouveaux super-héros.



L'ESCADRON SUPREME



Copyright © 1985 Marvel Comics Group. © 1987 Ed. LUG. Tous droits réservés. ESCADRON SUPREME et tous les personnages de ce numéro sont la propriété du Marvel Comics Group et cette publication est sous licence du Marvel Comics Group, division de Cadence Industries Corporation.

On retrouve donc :

- Kyle Richmond alias **Faucon de Nuit**, Président des États-Unis.
- Linda Lewis alias **Alouette**, artiste lyrique.
- Kingsley Rice alias **Amphibien**, océanographe.
- Arcanna Jones alias **Arcane**, médium et magicienne.
- James Dore alias **Aigle Bleu**, pilote.
- Joseph Ledger alias **Docteur Spectrum**, professeur.
- Wyatt McDonald alias **l'Archer Doré**, chauffeur de taxi.
- Mark Milton alias **Hyperion**, cartoonist.
- Albert Gaines alias **Nucléon**, ouvrier.
- Zara Sheldon alias **Super-Princesse**, missionnaire.
- Thomas Thompson alias **Tom Thumb**, scientifique.
- Stanley Stewart alias **The Whizzer**, chimiste.

Voilà c'est fait ! Hypérion et ses camarades ont pris le pouvoir avec comme but ultime, la paix universelle pour leur Terre.



Les bonnes intentions « théoriques » ne suffisent pas. À un moment, il faut se retrousser les manches et entrer dans le feu de l'action. On retrouve donc Tom Pouce, Archer et le Docteur Spectrum distribuant de la nourriture et faisant également au passage le coup de poing pour faire régner l'ordre. De son côté, Nucléon rend visite à ses parents. Ceux-ci sont très malades et Nucléon sait qu'il en ait la cause. Le héros nucléaire est donc absent du briefing matinal de l'Escadron Suprême. Chaque héros fait son rapport. Alouette souhaite des renforts dans l'équipe car la tâche est immense.

L'idée ne peut être débattue car intervient sous forme holographique le terrible Centurion Rouge. Le vilain promet aux héros de venir rapidement conquérir leur terre à l'agonie. Hypérion ne tremble pas et ses propos ont tant de vigueur que le centurion fait marche arrière. Ce n'est que partie remise. La réunion prend fin et les super-héros retournent vaquer à leurs occupations. Tom Pouce qui comme d'habitude se retrouve tout seul est abordé par Nucléon qui est enfin rentré au quartier général.

L'homme radioactif demande au scientifique de trouver un remède pour guérir le cancer. Ses parents se meurent et il ne peut rien faire. Devant la détresse de son ami, Tom Pouce lui fait la promesse d'essayer de trouver le médicament miracle.

Le scientifique se met au travail. Malheureusement tout le génie de Tom Pouce ne suffit pas. Il ne peut trouver l'antidote et se voit obligé de faire un acte qu'il le répugne, à savoir demander de l'aide au Centurion Rouge. Grâce à son projecteur transtemporel, Tom Pouce fait un bon de quarante siècles dans le futur. Il sait pertinemment que son ennemi juré a vaincu dans son époque toutes les maladies.

Il demande donc au Centurion Rouge de lui fournir le remède. En échange le vilain ne veut qu'une chose, la mort d'Hypérion. Tom Pouce ne peut se résoudre à tuer son ami même pour obtenir un médicament permettant de supprimer à tout jamais cette maladie sur Terre.

Les malheurs de Tom Pouce ne sont pas finis. De retour à son époque il affronte la colère de Nucléon. Nucléon, fou de rage promet les pires représailles au nain génial si ses parents meurent. Et ce n'est pas tout. Dans la foulée, Tom Pouce apprend qu'il est atteint également de ce mal incurable.



Spidey 89 : L'accident - 3/12



Laissons Tom Pouce pour un moment et intéressons-nous à Super-Princesse. Cette dernière tourne un spot télévisé pour inciter les américains à rendre leurs armes. Le Président des États-Unis, le dénommé Gardner et les super-héros ont pris une grande décision. Récupérer et échanger les armes des américains contre une prime. Il est nécessaire une bonne fois pour toute de supprimer les armes de guerre de leur pays.

Après cet intermède, les membres de l'Escadron Suprême se retrouvent à leur quartier général pour leur réunion quotidienne. L'absence de Nucléon depuis un long moment inquiète Hypérion. Tom Pouce n'ose pas lui raconter les derniers événements concernant l'homme hyper radioactif. Hypérion décide de retrouver Nucléon au plus tôt. Il confie cette mission au Docteur Spectrum car c'est lui qui le connaît le mieux. Pendant que Docteur Spectrum part à la recherche de Nucléon, The Whizzer, Amphibien et Arcane sont mobilisés pour mettre fin à l'attaque d'un entrepôt d'armes. Les héros mettent rapidement fin à cette effraction.

Pendant ce temps le Docteur Spectrum retrouve Nucléon. Il a appris entre temps la mort des parents de Nucléon et comprend mieux ainsi les raisons de son absence. Nucléon perd la tête et décide d'en finir avec Tom Pouce.

Docteur Spectrum ne comprend pas les raisons de cet acharnement envers le scientifique mais la violence de son ami l'oblige à intervenir. Il emprisonne Nucléon dans une bulle imperméable. Malencontreusement cela signe l'arrêt de mort du héros. Nucléon meurt asphyxié.



Le Docteur Spectrum est inconsolable. Il rentre au quartier général de l'escadron avec le corps de son ami. Ses partenaires le réconfortent et croient tous en la thèse de l'accident. Docteur Spectrum file également présenter ses excuses à Scott, le jeune frère de Nucléon qui avait constaté le début de la folie de son grand frère.

Spidey 90 : Amour, quand tu nous tiens ! - 4/12

Chaque fin d'épisode des aventures de l'escadron se termine tragiquement. En sera-t-il de même pour l'épisode du Spidey 90. En tous les cas cette nouvelle aventure commence violemment. Hypérion, l'Aigle bleu, Alouette, Whizzer, Super-Princesse, l'Archer et Amphibien interviennent rigoureusement pour mettre hors-service une bande de terroristes ou plutôt des insurgés. La nouvelle loi sur le contrôle des armes a dû mal à passer. De plus en plus de citoyens se révoltent. Du côté du Docteur Spectrum cela va un peu mieux. Il est toujours marqué par la mort d'Hypérion mais le soutien entre autre de l'Archer lui fait du bien.

Comme chaque jour les membres de l'Escadron se réunissent pour faire le point sur leur mission. Tom Pouce désireux de se racheter, présente sa nouvelle invention, le « modificateur de comportement ». Cette machine a le pouvoir de supprimer les mauvaises tendances des gens.

Ainsi, un criminel traité avec cette machine, deviendrait aussi doux qu'un agneau, ses pulsions malveillantes étant éliminées. Ami lecteur, vois-tu arriver à grand pas le danger qui se profile ! Cette nouvelle invention est saluée comme il se doit par les héros à l'exception d'Amphibien qui perçoit un très grave problème d'éthique.



Le héros aquatique est rejoint dans son analyse par Arcane qui indique que ce procédé est contre-nature. Mais la démocratie règne à « Utopie land » et l'utilisation de cette machine dans un premier temps sur les criminels emprisonnés, est actée.

Tous les membres de l'Escadron ont participé au débat, sauf un. Archer est perdu dans ses pensées. Follement épris d'Alouette et conscient qu'un malheur peut lui arriver à tout moment, il décide de franchir le pas. Il demande Alouette en mariage.

Cette demande désarçonne notre héroïne. Elle voulait justement quitter Archer ! Elle annonce cette décision à son futur-ex le mettant ainsi dans une colère noire. À bout de nerfs, l'Archer décide d'utiliser la machine de Tom Pouce pour forcer la main à sa petite amie. Au petit matin, quelle n'est donc pas la surprise des autres membres de l'escadron de voir Alouette sauter dans les bras de l'Archer et d'accepter avec enthousiasme sa demande en mariage. Les problèmes ne font que commencer...



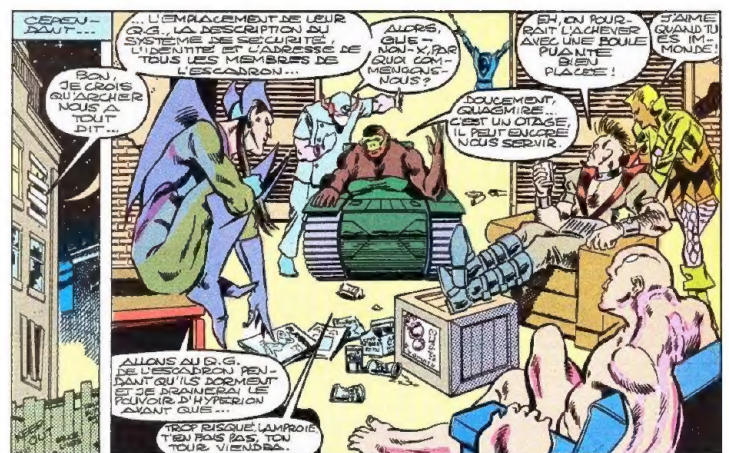
Le cinquième épisode des aventures de l'escadron commence par une véritable surprise. On retrouve l'Archer, attaché solidement et délivrant tous les secrets du projet Utopie à une équipe de super-vilains. L'Archer a été kidnappé alors qu'il avait pris la décision de quitter l'escadron Suprême. La raison en est simple ! La machine de Tom Pouce a trop bien marché. Alouette ne lâche plus d'une semelle son amour de « Robin des bois ». La nouvelle attitude d'Alouette commence à intriguer les autres membres de l'escadron précipitant ainsi le départ d'Archer.

Ce sont des vieilles connaissances qui se sont emparées d'Archer. On retrouve Forme, Guenon-X, Quagmire, Lamproie, Foxfire et Docteur Décibel. Ses super-vilains font partis de la Confrérie du Mal. Pendant que l'Archer donne des précieuses informations sur le modificateur de comportement, Hypérion et Arcane font le premier essai clinique de cette « formidable » machine. Le premier cobaye est un prisonnier incarcéré pour un double-meurtre.

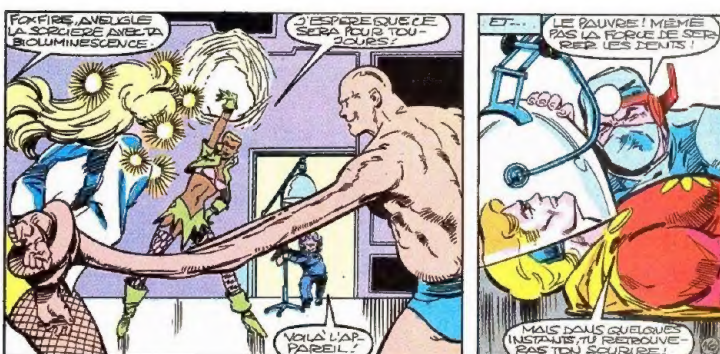
L'expérience fonctionne parfaitement. Ainsi rééduqué, l'ex-malade va retrouver un emploi et une vie normale. Hypérion est aux anges. Quand il aura « soigné » tous les prisonniers, Hypérion s'occupera de reclasser les gardiens des prisons, chômeurs en puissance.

Armée d'informations précises, la confrérie du mal décide d'attaquer le quartier général de l'Escadron Suprême. Connaissant parfaitement les lieux et les systèmes de sécurités, les vilains n'ont aucun mal à pénétrer dans les locaux et à surprendre les héros.

C'est la réédition ou la mort de l'Archer et des familles des héros qui au passage ont été kidnappées. Même Hypérion, pourtant à la puissance inégalée est facilement capturé par la Confrérie du Mal par l'intermédiaire de Lamproie qui draine le pouvoir du leader de l'escadron. Seul Whizzer parvient à s'échapper.



Ce n'est pas très grave pour les vilains car maintenant le modificateur de comportement va entrer en scène. Guenon-X passe tous les membres de l'escadron sous l'appareil, les obligeant ainsi à servir le mal. Whizzer, décide de retourner sauver ses camarades et pour cela s'arme jusqu'aux dents avec des armes confisquées aux citoyens.

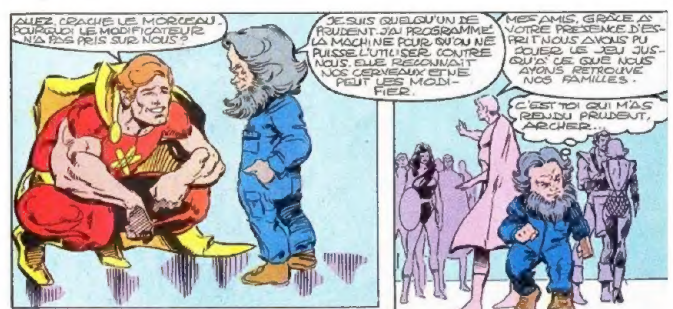


De retour au quartier général Whizzer attaque mais qu'elle n'est pas surprise de voir ses compagnons le prendre en chasse et le mettre hors-service très rapidement. La victoire de la Confrérie du Mal est totale.

Tout ce joli petit monde retourne au repaire de la confrérie avec bien évidemment les modificateurs. Il y a encore l'Archer et les membres des familles de nos héros à rééduquer. Arrivé sur place, l'Escadron Suprême agresse la confrérie et n'a aucun mal à en disposer.

Mais que s'est-il passé ? Les membres de l'Escadron Suprême doivent leur indépendance d'esprit au génie de Tom Pouce ! Le scientifique a modifié ses machines afin qu'elles ne puissent pas fonctionner sur les super-héros de la terre 712 (la jurisprudence Alouette a jouée).

Ces derniers ont donc joué la comédie pour endormir la vigilance de la confrérie et ainsi libérer les otages.



L'aventure précédente a un peu refroidi l'ardeur des membres de l'Escadron Suprême. Malgré tous leurs pouvoirs, ils restent à la merci de leurs ennemis. Afin de minimiser la menace, toutes les familles des super-héros viennent habiter à proximité du nouveau quartier général de l'escadron qui se situe dorénavant perdu au milieu du désert.

Arcane, la magicienne jette un sort sur cette mini-ville afin de la cacher aux yeux de tous. Toutes les précautions sont ainsi prises pour assurer la tranquillité de nos amis. Les uns et les autres s'attachent à finir de bâtir cette nouvelle ville avec comme ouvriers les membres de la Confrérie du Mal. Tous ont été soumis au modificateur de comportement et les voilà donc à présent du côté du « bien ». Ce sixième épisode se situe plus dans la réflexion que dans l'action.

Docteur Spectrum, Whizzer, Archer et même Amphibien s'interrogent sur leur place au sein de l'escadron. L'attitude d'Alouette, amoureuse transie d'Archer, commence à énerver Hypérion. Mais l'agacement du leader de l'escadron est atténué par l'attitude précautionneuse que porte Foxfire à son égard.



De son côté, Archer ne supporte plus Alouette. On pourrait penser qu'il n'a ce qu'il mérite car c'est lui qui a provoqué cette situation. Tout cela ne laisse pas de marbre Aigle Bleu. Lui est amoureux d'Alouette et il sent bien que cette situation est anormale. Il en parle à l'élue de son cœur mais se heurte à un mur.

L'Escadron Suprême devrait rapidement se ressaisir car dans l'ombre un nouvel ennemi se découvre. Il s'agit du Maître de la Menace. Nous en reparlerons plus tard. La toute neuve salle de réunion accueille nos amis. Les nouvelles ne sont pas bonnes.

Un directeur de prison refuse que le modificateur de comportement soit utilisé sur ses détenus et l'escadron manque de héros. L'assemblée à une très courte majorité décide de donner aux membres de l'ex-Confrérie du Mal, le statut de membre à part entière de l'escadron. Mais l'épisode du jour ne se termine pas bien.

Aigle Bleu alerte le conseil et accuse Archer d'avoir trahi le groupe en utilisant le modificateur de comportement sur Alouette sans le lui dire. Sommé de s'expliquer, Archer avoue sans mal mettant ainsi en colère les super-héros. Encore une fois l'assemblée vote. Et c'est par quatre voix contre trois que l'exclusion d'Archer est validée.

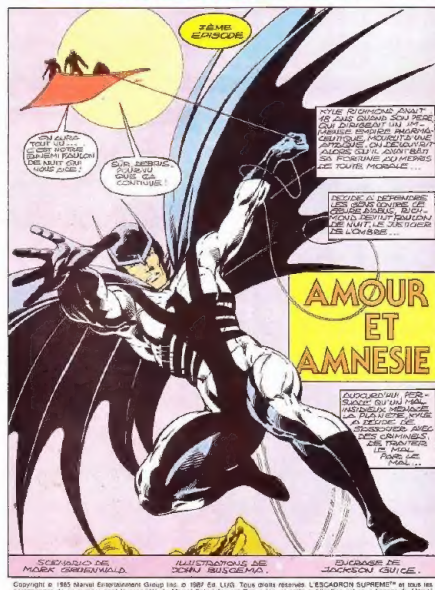
Amphibien sait pertinemment que tous ses problèmes viennent de ces machines. Fou de rage ou plutôt lucide, il détruit tous les appareils et avec l'aide de Guenon-X retourne chez lui, dans la mer.



Nota bene et sources :

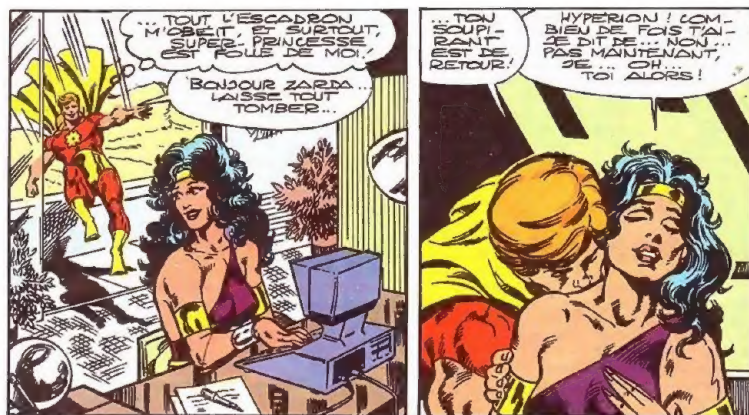
- Certains articles sont des adaptations très libres d'articles anglais de Wikipedia. Ils sont de ce fait soumis à licence libre de documentation libre GNU (<http://fr.wikipedia.org/wiki/Accueil>) et ont été complétés suite à des recherches personnelles et avec des informations recueillies entre autre sur le site Marvel Database.
- Tous les textes sont des créations personnelles et ne peuvent pas être reproduits sans mon autorisation. Merci à Jean-Marie et à Jean-Yves pour leur participation. Les dessins et textes appartiennent à leurs auteurs respectifs. Merci à Blek grand manitou du forum PIMPF pour le stockage du document.
- Ce journal est fait par un amateur, passionné de Comics et du magazine Strange. Merci de ne pas l'oublier quand vous lisez ce fanzine ;).

Tous les personnages appartiennent à leurs auteurs respectifs. © Marvel © DC Comics © Le journal des fans de Comics



Spidey 94 : Duel au crépuscule ! - 8/12

Aigle Bleu est bouleversé quand il apprend que Quagmire est gravement empoisonné par un gaz. Alors qu'il venait de lui faire la morale sur le rôle d'un membre de l'escadron, l'ancien méchant a risqué sa vie pour sauver des ouvriers. C'est un Aigle Bleu empli de remords qui emmène très rapidement le sauveur à l'hôpital

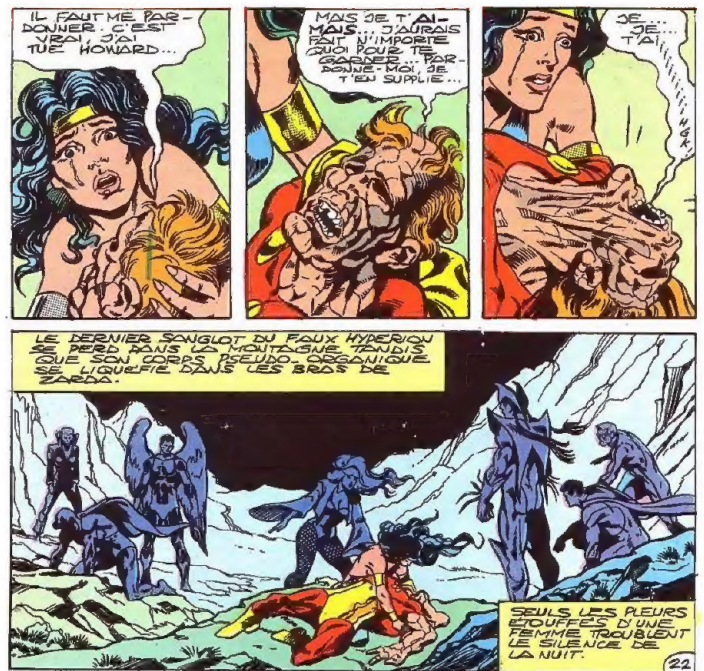


Il va trouver un allié de poids en la personne du Maître de la Menace. Rappelez-vous. Dans l'épisode précédent, le terrible vilain à du promptement s'exiler. C'était cela ou subir les foudres de son ex-pantin d'Hypérion.

Le Maître de la Menace a donc atterri là où il a lui-même envoyé le vrai Hypérion. Il faut absolument qu'il s'en fasse un allié. Seule la vision atomique d'Hypérion peut activer le rayon-d du Maître de la Menace et ainsi le renvoyer dans sa dimension. Cela fonctionne et Hypérion a bien raison de rester vigilant car le vilain essaye de se carapater sans notre héros.

De retour chez lui, Hypérion n'a qu'une seule idée en tête. Retrouver l'imposteur qui lui a pris sa place et lui montrer sa manière de penser. Arrivé au quartier général de l'Escadron, il attaque le faux Hypérion. Ce second Hypérion laisse perplexe les super-héros. Le combat fait rage entre les deux hommes et un duel s'engage à la vision atomique. Le vrai Hypérion gagne le duel mais perd la vue. C'est toujours mieux que la création du grand Maître qui lui perd la vie.

Il meurt dans les bras de Zarda la Super-Princesse et avoue que c'est bien lui qui a tué son mari. Malgré cette révélation, Super-Princesse, pleure et sert dans ses bras cet homme qu'elle aime.



Spidey 95 : Chaque chose en son temps ! - 9/12



L'escadron se remet tout doucement des derniers événements. Ceux-ci ont laissés des traces psychologiques et physiques. Du moins, chez le leader de l'escadron. On retrouve Hypérion devenu aveugle suite à son terrible combat contre le faux Hypérion. Dans l'hôpital du quartier général, le Docteur Décibel opère notre ami.

Le résultat de son intervention ne sera connu que dans quelques jours. De son côté Foxfire, malgré le lavage de cerveau qu'elle a subi fouille dans les archives informatiques de l'Escadron Suprême. Surprise par le Docteur Spectrum, la belle ne se laisse pas démonter et fait des avances au super-héros.

Pendant ce temps, nos autres héros vaquent à leurs occupations. Aigle Bleu encore bouleversé par son comportement, prend de ses nouvelles de Quagmire, Whizzer et Lamproie jouent au Tennis sous les yeux d'Arcane, Forme joue avec les enfants et Tom Pouce et Guenon-X travaillent sur l'Hibernacle. Tom Pouce est de plus en plus malade et Guenon-X qui ignore tout de la maladie du Scientifique, lui suggère de se reposer. Elle commence à éprouver de l'affection pour Tom Pouce.

Faucon de Nuit de son côté cherche un nouvel allié. Son groupe de vilains ou de héros suivant ses idées, est bien trop faible. Il faut trouver quelqu'un de très puissant. Son choix se porte sur un personnage que la pyramide de pouvoir fournie par le professeur Imam a détecté, un géant nommé Redstone. À l'hôpital du quartier général, Super-Princesse rend visite à Hypérion. Elle l'aime toujours même si ce n'est pas « l'autre ». Mais le leader de l'Escadron, a Hypérion a-t'il les mêmes sentiments ? De son côté, Tom Pouce peut enfin se confier. L'ordinateur intelligent du savant a tout raconté à Guenon-X. Son alter-ego lui conseille d'aller dans le futur prendre le remède guérissant le cancer, de l'analyser puis de le rendre.

Il part donc dans le futur récupérer le médicament et se fait aider de Lamproie sous un faux prétexte. Malheureusement, l'antidote ne peut pas fonctionner. L'analyse du scientifique fait ressortir qu'il est composé de molécules ne pouvant pas guérir le cancer. La mort dans l'âme, le génie retourne au quarantième siècle rendre le remède. Une semaine après cette aventure, Tom Pouce s'éteint et ses amis le placent dans l'Hibernacle. Qui sait, il existera peut être un jour un remède pour guérir cette terrible maladie.

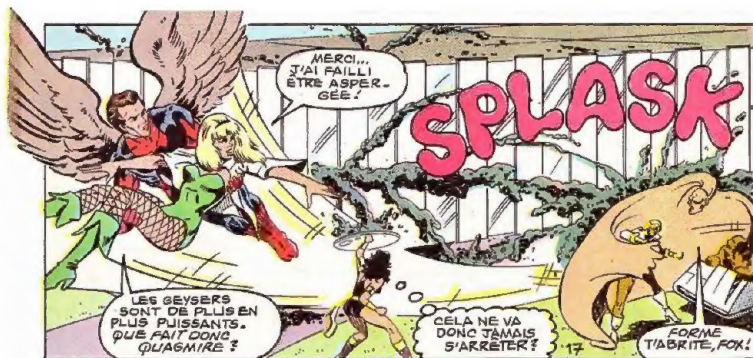


Spidey 96 : Les ténèbres de l'au-delà - 10/12

Au-delà de la perte d'un ami, les membres de l'escadron ont perdu la clef de voute de leur programme « Utopie ». En effet, la famine, la pauvreté, les maladies ou même la pollution ont été réduites de manière drastique grâce aux inventions de Tom Pouce. Super-Princesse annonce cette triste nouvelle aux habitants des États-Unis et au passage encourage ses concitoyens à s'orienter vers les carrières médicales.

Faucon de Nuit est devenu maintenant le principal ennemi de l'Escadron Suprême. Le voici à la tête des Rédempteurs, un groupe d'opposants composé de l'Archer doré, Vison, Flipper, Rayon de Lune, Redstone, Débris, Barbelé, Inertia et Thermique et n'a qu'un but, renverser le régime en place.

De côté de l'escadron, Hypérion grâce à une invention de Guenon-X peut à nouveau voir. Pas parfaitement, mais c'est mieux que rien. Quagmire quand à lui est toujours dans le coma. Il expulse de son corps, toute la boue extra-dimensionnelle ce qui est bon signe. Un événement inattendu se produit. Dans des locaux du « Pôle Emploi » de Cosmopolis, deux personnages font leur entrée. Il s'agit de Rayon de lune et de Redstone et ils souhaitent se faire engager par l'Escadron Suprême.



Charge au Whizzer de faire les vérifications d'usage. En pleine séance, les membres de l'escadron sont appelés d'urgence par le Docteur Décibel. L'état de Quagmire empire. Sa boue a totalement envahi l'hôpital. Hypérion pour sauver les employés de la clinique se voit dans l'obligation de débrancher Quagmire. Il provoquera ainsi inéluctablement sa mort. Hypérion à contrecœur débranche Quagmire. Ce nouvel événement a fait une nouvelle victime parmi les membres de l'escadron. Il s'agit du Docteur Décibel. Son corps est retrouvé sans vie et placé dans l'hibernacle. Quagmire quant à lui reste introuvable.



Whizzer et Forme sont surpris de cette arrivée. Rayon de Lune et Redstone font une démonstration de leurs talents. Whizzer est fortement impressionné par cette manifestation et conduit dare-dare ses deux nouveaux amis au siège de l'Escadron Suprême. Faucon de nuit est satisfait. Ses hommes sont dans la place.

Le conseil de l'escadron malgré les réticences d'Aigle Bleu qui souhaite lui que l'on passe les nouveaux au modificateur de comportement, accepte comme membres à part entière, Rayon de Lune et Redstone.

Spidey 97 : Trahison - 11/12



Utopie n'est pas synonyme de bonheur pour l'Escadron Suprême. L'équipe a vu partir quatre de ses membres et en a vu quatre autres mourir. Il faut du renfort. Redstone et Rayon de Lune font leur entrée ainsi que des amis à eux, Barbelé, Inertia et Thermique. Le piège se referme et ni Super-Princesse ni Hypérion trop occupés par la gestion administrative de leur projet, ne perçoivent le danger. Faucon de Nuit est satisfait. Son plan se passe à merveille.

Vison, qui est devenue son amie la plus proche, lui conseille de ne pas oublier le Maître de Menace. Le vilain souhaite avoir en sa possession très rapidement le modificateur de comportement. Si Faucon de Nuit ne lui en rapporte pas un exemplaire ou au minimum les schémas techniques, il se débrouillera lui-même et pourrait ainsi détruire le plan de Faucon de Nuit.

Le soir venu, Rayon de Lune accède aux ordinateurs de Tom Pouce et envoie les plans du modificateur de comportement à Faucon de Nuit. Grâce à son pouvoir d'illusion, elle est parvenue à se dissimuler aux yeux de Guenon-X mais pas à « ceux » d'AIDA (Artificial Intelligence Data Analyzer) la fidèle machine de Tom Pouce.

AIDA avertit Guenon-X des manipulations de Rayon de Lune. La savante ne peut pas avertir Hypérion car son comportement lui empêche de trahir un membre de l'escadron. Guenon-X pris entre deux sentiments tombe en catatonie. Elle est emmenée à l'hôpital.

Du côté des opposants, tout va pour le mieux. Faucon de nuit est satisfait car le Maître de la menace, allié de circonstance, a pu grâce aux plans volés par Rayon de Lune construire une machine qui annule les effets du modificateur de comportement. Première mission à mener ! Remettre sur pieds les anciens membres de la confrérie du mal. Les espions infiltrés au sein de l'escadron n'ont aucun mal à capturer et à déconditionner les anciens vilains.

Lamproie et Forme sont ainsi déprogrammés de force. Manque de chance pour Faucon de Nuit, Aigle Bleu méfiant a suivi Forme. Capturé par les acolytes de Faucon de nuit, Aigle Bleu va passer de durs moments.

Sous l'influence du Maître de la Menace et ne pouvant plus reculer, Faucon de Nuit se voit dans l'obligation de faire un lavage de cerveau à son ancien allié. Ce fait marque un tournant dans la bataille qui oppose Kyle Richmond à ses anciens partenaires car il en arrive à utiliser les moyens qu'il combattait auparavant.



Spidey 98 : Le prix de la victoire - 12/12 1^{ère} partie

Les choses sérieuses vont commencer. Foxfire est à son tour déprogrammée et reprend sa place dans l'équipe. La Confrérie du Mal et l'équipe de Faucon de Nuit attendent la bonne occasion pour intervenir. Les leaders de l'Escadron Suprême quant à eux rendent les clefs si l'on peut dire. À la maison blanche, Hypérion et Super-princesse ont rendez-vous avec le cabinet ministériel du gouvernement des États-Unis. Le programme Utopie étant quasiment achevé, l'Escadron suprême se retire des affaires et ne s'occupera à l'avenir que de la maintenance des appareils et de la sécurité des citoyens.

Réunis une dernière fois devant le peuple, les 14 membres de l'Escadron via Super-Princesse font le bilan de l'action des super-héros. Malgré la baisse de la violence, de la famine et des maux les plus courants, la vindicte populaire est forte. Les habitants n'ont pas accepté les modificateurs de comportement et l'hibernacle. Mourir est un droit.

L'Escadron Suprême regagne son quartier général. Et là, surprise ! Faucon de Nuit attend ses anciens partenaires. La bataille est inévitable et les opposants sont bien plus nombreux... grâce aux agents double.

Personne ne bouge. Docteur Spectrum voulant se racheter de sa piètre prestation face à Nucléon, prend les devants. Il crée treize boules d'énergie qui bloquent les mains de ses adversaires. Le combat s'engage !



Spidey 99 : Le prix de la victoire - 12/12 Seconde partie



Le combat bat son plein et l'escadron souffre le martyre. Super-Princesse ne peut s'échapper des griffes d'Inertia. Hypérion ayant perdu ses lunettes est quasiment aveugle. Les leaders sont mal en point. La bataille s'équilibre mais un fait majeur intervient. Docteur Spectrum qui hésitait à lâcher les chevaux intervient, enfin ! Il se retrouve face à l'Archer doré ou plutôt face à l'Archer noir.

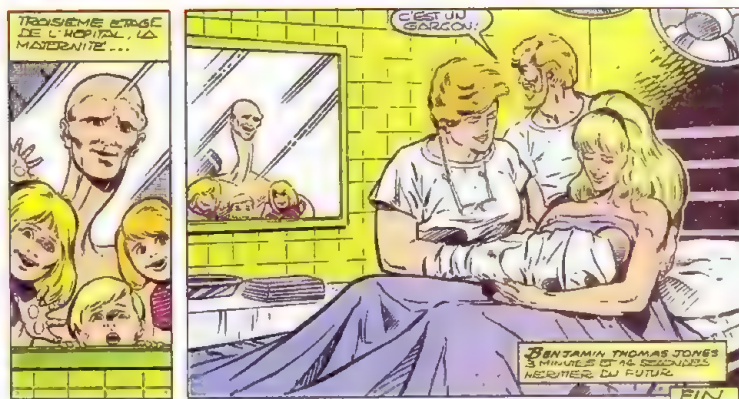
Le clone d'Œil de Faucon s'est encore une fois renommé. Le duel à l'ancienne tourne à l'avantage de l'Archer car au dernier moment le Docteur Spectrum refuse d'utiliser son pouvoir. La flèche expédiée par Wyatt McDonald percute le prisme de Joseph Ledger. Celui-ci explose et irradie littéralement le corps du Docteur le laissant pour mort.

Fou de rage, Aigle Bleu fracasse avec sa massue, le crâne de l'Archer Noir. Ce dernier s'écroule. C'est au tour d'Aigle Bleu de périr. Privé de ses ailes, il n'a pas d'autre choix que d'atterrir sur Pinball qui transformé en caoutchouc fera une belle piste s'atterrissage. Malheureusement le choc est trop violent et les deux héros périssent. Coup brisé pour Aigle bleu et colonne broyée pour Pinball.

Foxfire malgré son déconditionnement en pince toujours pour Docteur Spectrum. Le voyant à terre et quasiment mort, elle décide de se venger. Une seule personne est responsable de tout cela, c'est Faucon de Nuit. L'ancienne vilaine phase avec le chef de l'opposition et lui provoque une crise cardiaque.

Et un mort de plus ou plutôt deux ! Vison, venge son amoureux et tue Foxfire. Cette folie s'arrêtera quand le Docteur Spectrum revenu d'entre les morts, surchargera d'énergie Lamproie, le forçant ainsi à exploser. Devant cette hécatombe, Hypérion décide de se rendre et laisse le champ libre aux opposants.

Cette aventure utopienne, se termine quand même sur une note optimiste. La naissance du quatrième enfant d'Arcane. Benjamin Thomas Jones nouveau-né de 3 minutes et 14 secondes aura également un fabuleux destin.



Ainsi s'achève cette grande aventure. Plusieurs éléments sont dignes d'intérêts. Le premier et je pense le plus important est qu'il s'agit véritablement d'une guerre civile. En effet, les grands vilains habituels de l'Escadron Suprême (le Centurion Rouge et le Maître de Menace) ne sont que des seconds rôles et dans l'absolu ne sont pas très importants. Nous assistons donc bien avant Civil War à une confrontation terrible entre super-héros pour des idées irrémédiablement opposées.

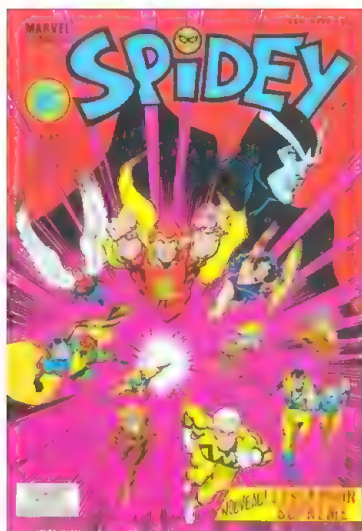
Le second élément amené par Mark Grünewald est que la vie ne peut pas être uniquement manichéenne. La réaction du Whizzer lors de la capture de ses amis le montre bien. Pour les délivrer il réquisitionne et utilise des armes alors qu'une des priorités du projet Utopie est la mise hors service de ces dites armes. Le dernier élément appréciable est que même sous le couvert des meilleures ambitions, envies ou actions, le pouvoir tenu par quelques personnes ne peut amener qu'à la dictature. Cet Utopie crée par l'Escadron Suprême est contraire à la définition même de l'Utopie qui se définit entre autre par l'opposition à tout ordre institutionnel. En mettant sur pieds des règles ou des programmes (le modificateur de comportement) et surtout en les érigeant en principe donc quasiment en loi voir en valeurs morales, Super-Princesse et ses amis dénaturent l'idée d'Utopie.

Les couvertures de Spidey avec l'Escadron Suprême

N
u
m
é
r
o

8
7

0
4
/
1
9
8
7



N
u
m
é
r
o

8
9

0
6
/
1
9
8
7



N
u
m
é
r
o

9
1

0
8
/
1
9
8
7



N
u
m
é
r
o

9
3

1
0
/
1
9
8
7



N
u
m
é
r
o

9
6

0
1
/
1
9
8
8



Après le résumé de la plus grande aventure de l'Escadron Suprême, je vous propose un portrait des membres les plus importants. Ci-après, vous trouverez les faits les plus remarquables des super-héros de la terre 712.



Docteur Spectrum : Joe Ledger

Personnage créé par : **Roy Thomas et John Buscema.**

Première apparition : **Avengers Vol1 #85 de février 1971.**

Équivalent JLA de DC Comics : **Green Lantern.**

Les origines :

Durant une mission au fin fond de l'espace, Joseph Ledger vient à la rescousse d'un vaisseau Skrull et sauve son occupant, un dénommé Skymax. Skymax n'est autre que Skrullian Skymaster, un Skrull. Pour le remercier de son aide, le Skrull lui remet un prisme de pouvoir permettant ainsi à Joe de devenir un super-héros. Joseph prend à cette occasion le surnom de Docteur Spectrum.

Un des faits marquants de la vie de Joseph Ledger est sa participation involontaire à la mort de Nucléon. C'est lui qui en enfermant l'homme nucléaire provoque sa mort. Docteur Spectrum mettra beaucoup de temps à se remettre de cet événement et évitera longtemps d'utiliser son pouvoir, ayant toujours une appréhension de causer des dégâts. C'est dans les bras de Foxfire qu'il oubliera un peu tous ses problèmes.

Lors de la bataille finale de l'aventure « Utopia » de l'Escadron Suprême, deux événements marqueront notre héros. Le premier est lié à son prisme.

Suite à l'explosion de son prisme causée par une flèche de l'Archer Doré, un morceau du prisme s'enfonce sous la peau du Docteur Spectrum le transformant ainsi en prisme vivant. Le second événement est le meurtre de son amoureuse Foxfire par Vison. Malgré tous ses aléas, le Docteur Spectrum reste au sein de l'escadron et vit des aventures avec les Vengeurs et les Exilés contre des ennemis tels que Protéus ou N'Th.

Pouvoirs :

Le Docteur Spectrum est capable grâce à son prisme de créer et de maîtriser l'énergie. Sa puissance est telle, qu'elle lui permet lors du combat contre « Brain Child » de lui supprimer ses pouvoirs. Le Docteur Spectrum peut également voler.

Les autres Docteur Spectrum :

D'autres héros ont porté également le nom de Docteur Spectrum. On retrouve **Kenji Obatu**, membre éminent du Sinistre Escadron, **Billy Roberts**, **Alice Nugent** et **Joseph Ledger** de la Terre 31916.

Pour en savoir un peu plus sur Kenji Obatu, Billy Roberts et Alice Nugent, reportez-vous à l'article consacré au Sinistre Escadron.

Joseph Ledger Terre 31916 :

Le Docteur Spectrum de cette terre alternative, nommé également Joseph Ledger est un soldat américain. Il est le fils d'une prostituée et d'un père inconnu et sera élevé par un beau-père violent qui abusera de lui.

Engagé dans l'armée à seize ans, il revient un peu plus tard chez lui pour se venger et tue son beau-père. L'armée ne lui laisse pas le choix : la prison ou sa participation à des opérations spéciales où ses talents de tueurs seront fortement appréciés. Bien évidemment, Joseph choisit la seconde solution. Étant très précis dans ses actions, il obtient rapidement le surnom de Docteur. Lors d'une de ses missions, il est confronté au prisme de pouvoir retrouvé dans le vaisseau d'Hypérion. Au contact de Joseph Ledger le cristal explose et irradie le corps du futur super-héros. Cette action surnaturelle laisse Joseph Ledger dans le coma.

À son réveil, Joseph Ledger se voit affublé du pouvoir du Docteur Spectrum (pouvoirs identiques entre tous les Docteurs de toutes les différentes réalités) et rejoint l'équipe de l'Escadron Suprême.



Super-Princesse : Zarda Shelton

Personnage créé par : **J.M. DeMatteis et Don Perlin.**

Première apparition : **Defenders Vol1. #112 d'octobre 1982.**

Equivalent JLA de DC Comics : **Wonder Woman.**

Les origines :

Les habitants de l'île d'Utopie étaient des gens simples et pacifistes. Ils choisirent librement le nom d'utopistes après la construction de ce qu'ils considéraient comme une société parfaite, expurgée de la pauvreté, de l'injustice, de la discrimination sexuelle, de la guerre et du crime.

En fait ce nouveau peuple était le fruit d'une expérimentation Kree. Les aliens voulaient savoir comment allaient se comporter des humains pourvus de puissance et isolés du reste des habitants de la Terre.

Un jour, un marin nommé Howard Sheldon débarque à Utopie. Il explique qu'il est américain et participe à la seconde guerre mondiale, guerre qui fait rage actuellement. Zarda Shelton après réflexion, rejoint « l'Agence Dorée » (Golden Agency) pour aider les alliés dans leur combat. À cette occasion, elle rencontre Aigle Bleu et le Professeur Imam.

Le développement des armes atomiques pendant cette terrible guerre inquiète les utopistes. Ils décident donc de quitter la terre à bord d'un vaisseau qui n'est autre que la propre ville d'Utopie. Zarda Shelton décide de rester sur terre en tant qu'ambassadrice de son peuple avec pour objectif de promouvoir les idéaux qui ont régné à Utopie pendant des années. Son discours n'étant pas très entendu, Zarda décide de devenir une super-héroïne et rejoint l'Escadron Suprême.

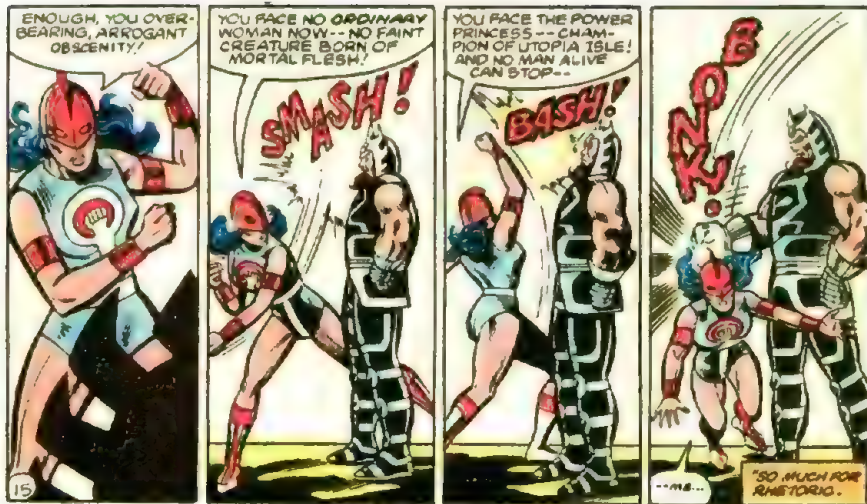
Elle fait donc ses premiers pas dans l'équipe déjà constituée d'Hypérion, Amphibien, Faucon de Nuit, Docteur Spectrum et de Skymax. Zarda épouse Howard le marin, malgré le fait que celui-ci vieillisse... ce qui nous paraît fort naturel ! Le problème est que Super-Princesse, elle ne vieillit pas. Zarda restera fidèle à ce dernier jusqu'à sa mort. Comme vous avez pu le lire, Super-Princesse tombe amoureuse du faux Hypérion puis du vrai.

Elle continue ses aventures au sein de l'Escadron Suprême mais fait une infidélité aux super-héros de la terre 616 pour rejoindre temporairement les Exilés dans leur combat contre Protéeus (un vilain qui revient bien à la mode en ce moment dans le monde Marvel).

Pouvoirs :

Super-Princesse dispose surtout d'une très grande puissance athlétique. Elle peut soulever des lourdes charges et dispose d'une endurance à tout épreuve. Elle peut également voler. Elle dispose aussi d'un bouclier invisible fait d'une matière inconnue, qui l'a protégée des balles et des explosifs.

Il est à noter également d'autres choses intéressantes concernant Super-Princesse. Tout d'abord son nom. Au départ Super-princesse ne s'appelle pas Zarda mais Claire. Dans le livre officiel des personnages de Marvel (**Official Handbook Of The Marvel Univers**), Super-Princesse se nomme **Claire Debussy**. Dans un épisode des Vengeurs de la côte ouest, où le dieu Serpent a pris le contrôle du président des États-Unis de la Terre 616, elle reprend le nom de Claire Debussy.



Comme évoqué plus haut, Zarda est une « création » du peuple Kree. Elle et les habitants de l'île d'Utopie ont été modifiés génétiquement par les Kree. Cela fait d'eux l'équivalent si l'on peut dire, des Inhumains de la terre 616.

Comme pour le Docteur Spectrum, Super-Princesse dispose de son alter-ego dans l'équipe « Suprême Power ». Cette dernière une déesse grecque, se nomme tout simplement Princesse Zarda.

Première apparition de Super Princesse.





Hypérion : Mark Milton

Personnage créé par : **Roy Thomas et John Buscema.**

Première apparition : **Avengers Vol1. #85 de février 1971.**

Équivalent JLA de DC Comics : **Superman.**

Les origines :

Amis lecteurs, toute ressemblance avec un personnage connu serait totalement fortuite ! En effet, les origines d'Hypérion sont très véritablement un plagiat d'un super-héros fort connu dans le monde des comics.

Hypérion est le dernier survivant d'une race nommée les « Eternels ». On ne sait pas trop comment cela se produit, mais Hypérion est adopté enfant par la famille Milton. À partir de ce moment, il devient Mark Milton. Les parents Milton l'élève comme leur fils et le surnomme Hypérion en l'honneur du titan de la mythologie Grecque. Élevé par ses parents avec des fortes valeurs morales, Mark Milton fait rapidement la différence entre le mal et le bien.

À l'âge adulte, Mark Milton commence sa vie professionnelle à Cosmopolis en tant que journaliste et en profite pour tomber amoureux de sa collègue, Lonni Lattimer.

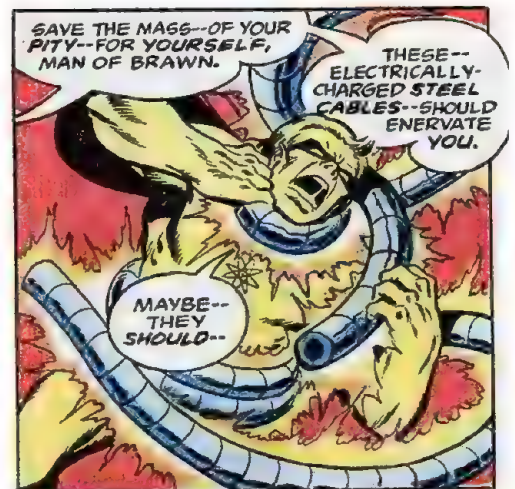
Mark Milton n'attend pas très longtemps avant d'enfiler le costume de super-héros. Sous le pseudonyme d'Hypérion, il s'attaque au crime omniprésent dans sa ville.

Il ne tarde pas non plus à se joindre à Faucon de Nuit pour combattre le vilain Emil

Burbank plus connu sous le sobriquet du Maître de la Menace. Il devient donc d'office un membre de l'Escadron Suprême. La première apparition d'Hypérion dans notre univers se produit en 1971 dans les pages du numéro 85 des Vengeurs. En France, il faudra attendre le numéro 20 de Thor paru chez Aredit. On retrouve Hypérion et l'Escadron Suprême face à quatre Vengeurs de la Terre-616 perdus dans l'espace-temps. L'Escadron Suprême et les vengeurs unissent leurs forces pour mettre fin aux actes malveillants de Brain-Child.

Les vengeurs seront à nouveau de la partie lors de l'aventure de l'Escadron Suprême contre la couronne du Serpent. Un peu plus tard Hypérion et son ami Thor affronteront à nouveau Emil Burbank puis le Superman de la terre 712 verra Overmind et Null the Living Darkness encombrer son chemin.

Le programme Utopie marque notre héros. En effet il n'a pas seulement perdu ses espérances dans cette épopée mais également la vue. Seule l'invention de Guenon-X peut lui permettre de discerner au moins les formes. C'est l'éternel Makkari qui permet à Hypérion de se soigner. En effet, le héros a reconnu en Hypérion un membre des éternels. Cette race de surhomme a la possibilité de se soigner rien qu'avec leur propre énergie. Hypérion met donc en pratique les conseils de Makkari et retrouve ainsi la vue. Makkari est venu avec Quasar, sauver Hypérion des griffes de l'entité cosmique nommé l'Étranger.



Avengers #86 de mars 1972

Piégé sur la terre 616, Hypérion participe avec Quasar au Projet Pégase. Ce projet a pour premier objectif la recherche de nouvelles énergies. Il est à noter que le complexe Pégase abrite également une prison pour les super-vilains. Aidé du Whizzer et Docteur Spectrum, Hypérion bat le vilain Deathurge puis avec les vengeurs met un terme aux plans d'Imus. Ayant trouvé le moyen de retourner sur sa terre d'origine, Hypérion et ses camarades quittent la terre 616.

De retour sur la terre 712, l'Escadron Suprême est une nouvelle fois dissous. Pas pour longtemps car pour mettre fin au règne d'un gouvernement corrompu, les héros reprennent du service. Hypérion participe également aux aventures des Exilés dans leur combat contre Protéus.

Pouvoirs :

Les pouvoirs d'Hypérion sont astronomiques. Étant un éternel il absorbe les rayons cosmiques et les transforme en énergie nucléaire. Il peut voler et dispose d'une force surhumain. Enfin, ces yeux lancent des rafales d'énergie hautement radioactives.

Pour finir, il existe d'autres Hypérion : Zhib-Ran de la terre 612 et Mark Milton de la terre 31916 (Supreme Power).

Faucon de Nuit : Kyle Richmond

Personnage créé par : **Roy Thomas et John Buscema.**

Première apparition : **Avengers Vol1. #85 de février 1971.**

Équivalent JLA de DC Comics : **Batman.**

Les origines :

Kyle Richmond est né et a grandi dans la ville de Cosmopolis. Cette ville, lieu des aventures de l'escadron suprême, se trouve dans l'état de "New Troy" (Nouveau Troie !) de la terre parallèle nommée S-Terre.

Le père de Kyle, milliardaire dans l'industrie pharmaceutique meurt d'une crise cardiaque quand Kyle a 18 ans. Sachant pertinemment que la fortune de son père et maintenant la sienne a été obtenue par des moyens illégaux, Kyle décide de consacrer sa vie à combattre le crime. Cela sera son acte de rédemption. Kyle Richmond devient ainsi sous le sobriquet de Faucon de Nuit un super-héros masqué.

Malgré le fait que Faucon de Nuit ne possède pas de pouvoir particulier, il sort toujours vainqueur des combats qui l'opposent à Vison, Pinball ou Débris. Le super-héros décide avec Hypérion de créer une équipe. Cet acte signe la naissance de l'Escadron Suprême. Le baptême de l'équipe sera très chaud.

Le Grand maître, entité cosmique bien connu pour ses jeux, se sert de l'escadron dans son affrontement contre le Centurion Rouge. C'est ce même Grand Maître qui est à l'origine du début de la carrière du Kyle Richmond sur la



Terre 616 (continuité principale de Marvel) via la formation du Sinistre Escadron. Après l'aventure contre le cartel du Serpent, Kyle Richmond décide d'entrer en politique. Il met au placard son costume de super-héros et devient président des États-Unis. Comme vous le savez suite à votre lecture de l'article consacré à l'Escadron Suprême, Kyle Richmond devient le pantin d'Overmind et mène son monde au chaos.



Grâce au groupe de héros nommés les Défenseurs, Kyle Richmond retrouve ses esprits. Lucide sur sa compétence, il démissionne de son poste de président puis devient un farouche adversaire de l'Escadron Suprême. Durant la bataille finale, il meurt d'une crise cardiaque provoquée par Foxie.

Ainsi s'achève la carrière du clone de Batman. Son fils, Kyle, lui succédera un temps.

Pouvoirs :

Comme indiqué plus haut, Faucon de Nuit ne possède aucun pouvoir. Par contre, il dispose d'un sérum qui augmente sa force et son endurance tant qu'il n'est pas en contact avec les rayons du soleil. La nuit ses dispositions physiques sont multipliées par dix. En bon clone de Batman, il possède des ailes qui lui permettent de voler à très grande vitesse.

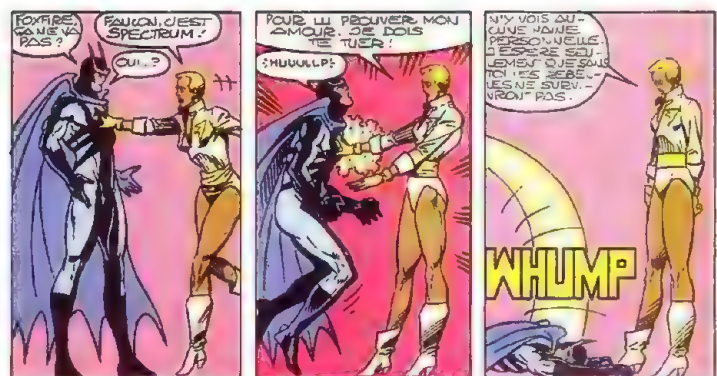
Les autres Faucons de nuit :

Il existe bien d'autres Faucon de nuit dans l'univers Marvel. En premier lieu, le Kyle Richmond de la terre 616 et membre de l'Escadron Sinistre mais également le personnage de l'univers Ultimate de Marvel (Terre 1610).

Première apparition de Faucon de Nuit

Comme pour Hypérion ou pour le Docteur Spectrum, Faucon de Nuit dispose de son alter-ego dans l'univers « Supreme Power » (Terre 31916).

On notera également l'existence, toujours sur la Terre 712, d'un nouveau Faucon de Nuit. Celui-ci n'est autre que le fils de Kyle Richmond et se nomme Neal. Il participe entre autre avec l'Escadron Suprême à la chute du gouvernement corrompu de sa dimension.



Nucléon : Albert Gaines

Personnage créé par : **J.M. DeMatteis et Don Perlin.**

Première apparition : **Defenders Vol1. #112 d'octobre 1982.**

Équivalent JLA de DC Comics : **Firestorm.**

Les origines :

Albert Gaines né dans la banlieue de Motor City dans l'état du Wyandota (équivalent de Detroit dans le Michigan pour la Terre 616) était un ouvrier travaillant dans une centrale nucléaire. Suite à une exposition prolongée à des déchets radioactifs, Albert devint un surhomme « nucléaire ». Armé d'un pouvoir fantastique, il commence à jouer au justicier en solitaire, puis rejoint l'Escadron Suprême sous le pseudonyme de Nucléon (Nuke en version originale).

Passé l'épisode « Overmind », Albert devient mentalement instable. La raison en est simple. De par sa nature radioactive, il contamine les personnes qu'il côtoie et donc ses parents tombent tout naturellement malades. Nucléon demande à Tom Pouce de l'aider mais ce dernier n'arrive pas à trouver un remède qui détruirait le mal qui ronge les parents d'Albert. Ceux-ci décèdent.

Nucléon devient alors fou et lors d'une altercation avec le Docteur Spectrum, meurt étouffé dans une bulle d'énergie. Ainsi s'achève les aventures de Nucléon.

Pouvoirs :

Nucléon grâce à son pouvoir nucléaire peut créer et lancer des rafales d'énergies hyperpuissantes. Il peut également voler. Contrairement à Hypérion il n'a pas de force surhumaine.



Alouette : Linda Lewis

Personnage créé par : **Roy Thomas et John Buscema.**

Première apparition : **Avengers #85 de juillet 1971.**

Équivalent JLA de DC Comics : **Black Canary.**

Les origines :

Linda Lewis était une chanteuse mondialement connue. Un terrible accident endommagea ses cordes vocales. Ces dernières furent remplacées lors d'une opération pratiquée par le Docteur Décibel par des implants bioniques. Les nouvelles cordes vocales de Linda fonctionnaient très bien mais dès qu'elle voulut pousser la chansonnette, la jeune femme émit des sons hypersoniques, sons impossibles à supporter par n'importe quel être humain. Sa carrière de chanteuse était belle est bien terminée. La jolie Linda Lewis décida de combattre le crime et sous le pseudonyme d'Alouette rejoignit le groupe de l'Escadron Suprême.

Après la bataille finale entre l'Escadron Suprême et les « Rédempteurs », Alouette pleure la mort de son bien-aimé, l'Archer Noir. Après cet épisode douloureux, Alouette adopte non pas l'arc de son tendre amoureux mais les ailes de l'Aigle Bleu.

À contrario de l'Archer noir, L'Aigle Bleu aimait réellement Alouette et avant son lavage de cerveau, la jeune femme commençait à s'intéresser à lui. Suite à l'adoption des ailes, Alouette change son nom en Skylark. Elle continue à combattre le crime au sein de l'Escadron Suprême et au retour d'une aventure sur la terre 616 fût gravement blessée et hospitalisée.

Pouvoirs :

Avec ses cordes vocales bioniques, Alouette peut produire de l'énergie sonique et causer un fort vertige à ses adversaires. Elle peut voler grâce aux ailes de l'Aigle Bleu.



Tom Pouce : Thomas Thompson

Personnage créé par : **Roy Thomas et John Buscema.**

Première apparition : **Avengers #85 de juillet 1971.**

Équivalent JLA de DC Comics : **Atom.**

Les origines :

Thomas Thompson dit 'Tom Pouce' (Tom Thumb en version originale) est né avec une déficience hormonale qui l'empêche de grandir. Tom Pouce est le scientifique de l'équipe de super-héros. Son génie technique et sa très grande intelligence, lui permettent d'inventer maints appareils technologiques. Tom Pouce est le premier fournisseur des composants techniques qui équipent les héros de l'Escadron Suprême tel que la « ceinture de force ».

Tom Pouce est également le créateur de deux appareils ayant une grande importance dans les aventures de l'escadron suprême dans le monde « Utopia », à savoir le modificateur de comportement et le caisson d'hibernation. Hormis son génie scientifique, Tom Pouce n'a pas de pouvoir. Pour survivre durant les combats, Tom s'invente une ceinture générant un champ de force.

Cela lui permet de dévier les projectiles qui pourraient l'atteindre. Membre éminent de l'Escadron Suprême, il affronte avec ses compagnons des ennemis tels que Brain-Child ou le Cartel du Serpent. L'Escadron Suprême associé aux Défenseurs, combattent avec succès Over-Mind et Null the living Darkness.

Après ses aventures, Tom Pouce devient un des membres du gouvernement qui dirige cette S-Terre. Il en profite également pour rendre public sa véritable identité.



Durant les aventures de l'escadron, Tom Pouce essaye de soigner les parents de Nucléon atteints d'un cancer mais sans succès. Cet échec impose à Tom de passer encore plus de temps dans son laboratoire pour trouver des traitements contre les maux touchant l'humanité. Cet acte n'est pas totalement désintéressé car Tom Pouce souffre également d'un cancer. En effet, tous ceux qui approchent Nucléon de trop près, se retrouvent irrémédiablement atteints d'un cancer car il émane en permanence du jeune homme des radiations. Nucléon est hautement radioactif. La maladie attaque donc le cerveau du brillant génie de cette S-Terre.

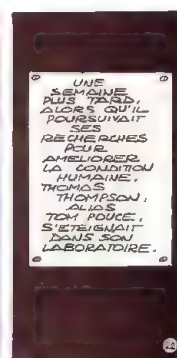


Première apparition de Tom Pouce

Tom Pouce garde pour lui cette terrible nouvelle et continue ses recherches pour trouver un traitement. Pendant sa quête, Tom Pouce voyage dans le temps pour rencontrer le Centurion Rouge, un des ennemis de l'Escadron. Dans ce futur, le Centurion est le maître de cette planète et éliminer de sa société toutes les maladies.

Le Centurion rouge propose un marché à Tom Pouce. Le remède contre la vie de son ennemi juré, le puissant Hypérion. Tom Pouce refuse cet arrangement et parvient à voler à son ennemi la potion salvatrice. Malheureusement celle-ci n'a aucun effet et notre héros meurt. Il est alors placé dans le système d'hibernation qu'il a lui-même conçu et qui préserve ses fonctions vitales.

Il attend sagement que la science fasse des progrès pour le ressusciter et le guérir.



L'Archer Noir : Wyatt McDonald

Personnage créé par : **Roy Thomas et John Buscema.**

Première apparition : **Avengers #85 de juillet 1971.**

Équivalent JLA de DC Comics : **Green Arrow.**

Les origines :

Wyatt McDonald est un citoyen britannique ordinaire. Chauffeur de taxi de profession, il se sent une âme d'aventurier et décide de choisir cette vie. Doué d'aucun superpouvoir particulier, il décide de développer ses aptitudes au combat. À cette occasion, il se découvre un talent pour le tir à l'arc. Il prend le pseudonyme d'Archer (Hawkeye, puis Golden Archer en version originale) et démarre une carrière de justicier combattant avec acharnement le crime.

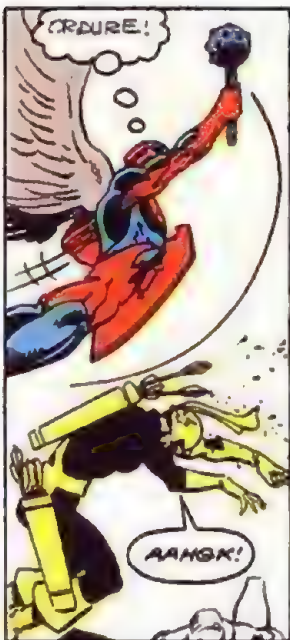
Pendant une de ses missions, il fait la connaissance d'une jeune et jolie femme. Celle-ci prénommée « Alouette » n'est pas insensible aux charmes de ce Robin des villes et ainsi les deux super héros se fréquentent. Le duo est rapidement contacté par l'Escadron Suprême. Ils décident donc de rejoindre la fameuse équipe de super-héros. Avec sa nouvelle association, il affronte les Vengeurs. Les deux équipes de super-héros s'unissent pour combattre Brain-Child. Après cette aventure, l'Archer tombe successivement sous le contrôle du Cartel du Serpent et d'Overmind. Libéré comme ses compagnons par les Défenseurs, Wyatt et ses équipiers battent le vilain « Null the Living Darkness ».



Wyatt, sensible à la condition précaire de son nouveau métier, décide de demander Alouette en mariage. La jeune femme prise de court ne montre pas un grand enthousiasme à cette demande car elle se sent de plus en plus attiré par son collègue « Blue Eagle ». L'Archer, désespéré, décide de forer la main à Alouette. Grâce au dispositif technologique comportemental de Tom Pouce, l'Archer force Alouette à l'aimer. Cette action a le résultat escompté. Alouette devient folle de l'Archer et ne le lâche plus.

Ce comportement agace au plus haut point l'Archer qui ne voyait pas les choses comme cela... L'aigle Bleu est perplexe sur le changement d'attitude d'Alouette et force l'Archer à avouer son méfait. Tom Pouce confirme également que quelqu'un s'est servi de sa machine. La décision de l'escadron suprême est sans appel. À une voix près, l'équipe décide de renvoyer l'Archer du groupe de super-héros. Alouette ne pouvant plus être désenvoûtée, quitte également le groupe.

Malgré ce départ forcé, Wyatt McDonald ne reste pas inactif. Il change de nom et de costume et continue ses aventures. Dorénavant dénommé « l'Archer Noir », notre ami répond à l'appel de Faucon de Nuit.



Le clone de Batman qui a démissionné de l'escadron, veut à tout prix arrêter ses anciens amis car il considère que les thèses défendues par ceux-ci vont à l'encontre de l'humanité.

L'Archer Noir fait donc parti de l'équipe des Rédempteurs et espère ainsi se racheter de sa mauvaise conduite.

Lors du combat contre son ancienne équipe, Wyatt a du mal à se battre. Il n'est pas facile d'affronter ses anciens amis. Sa première action sera très lourde de conséquence. Avec une flèche, il fait exploser le prisme du Docteur Spectrum et le laisse pour mort. Fou de rage, Aigle Bleu l'attaque et lui défonce littéralement le crâne d'un coup de massue. Aigle Bleu n'a pas oublié que Wyatt a transformé Alouette à sa convenance. L'Archer Noir meurt. Tout espoir n'est pas pour autant perdu. Wyatt est placé dans l'Hibernacle de Tom Pouce. Placé en animation suspendue, le héros attend au frais une possible réanimation.

Pouvoirs :

L'Archer n'a aucuns superpouvoirs si ce n'est une très grande habileté pour le maniement des arcs. Il utilise comme son homologue Œil de Faucon de la Terre 616, d'une multitude de type de flèche : explosive, sonique, fumée... Comme tous les membres de l'escadron, il porte une ceinture de force qui le protège des projectiles.

Amphibien : Kingsley Rice

Personnage créé par : **Roy Thomas et John Buscema.**

Première apparition : **Avengers #148 de juillet 1976.**

Équivalent JLA de DC Comics : **Aquaman.**

Les origines :

Le clone d'Aquaman n'est pas apparu en même temps que les principaux membres de l'Escadron Suprême. Amphibien fait son entrée en 1976 via « la couronne du serpent », aventure menée conjointement par l'Escadron et les Vengeurs. Dans cette épopée, Amphibien est présenté comme un membre de longue date de l'Escadron et Steve Engelhart, le scénariste de cette histoire ne nous en dit pas plus sur le moment.

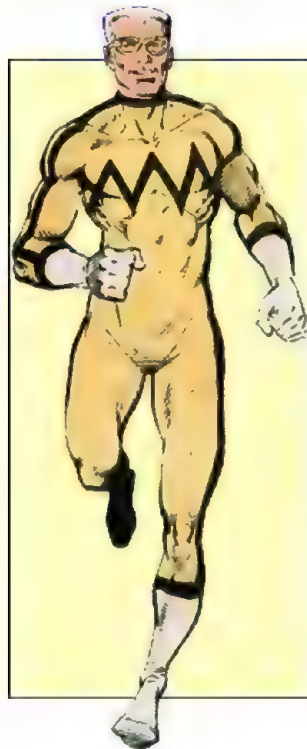
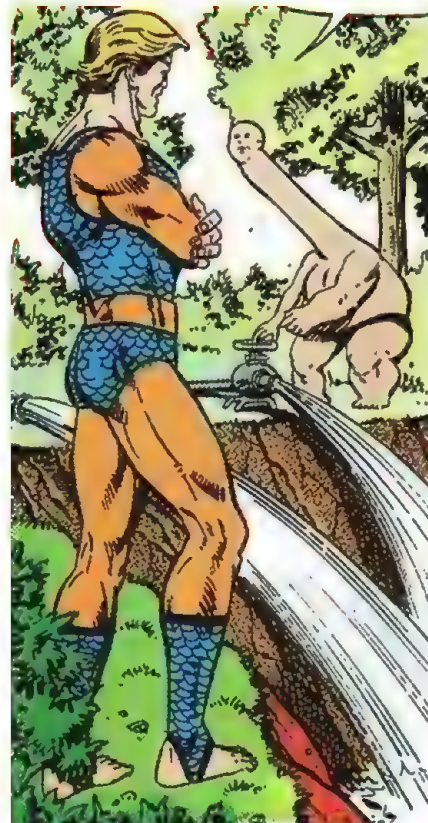
Grace à quelques flashbacks présents dans les numéros suivants, on apprend que ce héros se nomme Kingsley Rice et qu'il est né mutant. Il a rapidement découvert ses aptitudes à respirer sous l'eau et à parler aux formes vivantes peuplant mers et océans. Il prétend être le quatrième héros le plus fort sur la Terre 616. Il n'est devancé que par Hypérion, Redstone et Super-Princesse. Dans tous les cas il possède une force surhumaine qui lui permet de soulever de très lourdes charges.

Dans le programme "Utopie" mis en œuvre par l'Escadron Suprême, Amphibien est le seul à s'apercevoir des dangers que peut engendrer le modificateur de comportement. Suite à l'utilisation malveillante d'une machine par l'Archer Doré, Amphibien détruit les engins, quitte le groupe et retourne dans l'océan.

Kingsley Rice, océanographe à ses heures perdues, fait son grand retour dans le groupe de super-héros de la Terre 712 quand la démocratie est piétinée par le Directeur Global. Il faudra toute la persuasion de Super-Princesse pour que Kingsley Rice revienne. À cette occasion il sera accompagné de Skrull Skymax. Après la chute du régime fasciste, Amphibien participe à la reconstruction de son monde.

Pouvoirs :

Kingsley Rice est comme un poisson dans l'eau ! Son corps s'adapte à la température et à la pression des océans. Il peut communiquer entre autre avec les dauphins et dès qu'il reste longtemps dans l'eau prend une apparence de poisson. Il possède également comme indiqué plus haut, une très grande force physique.



The Whizzer : Stanley Stewart

Personnage créé par : **Roy Thomas et John Buscema.**

Première apparition : **Avengers Vol1. #86 d'août 1971.**

Équivalent JLA de DC Comics : **Flash.**

Les origines :

Stanley Stewart est un féru de course à pied et est coursier de profession. Il ne vit que pour sa femme Madelyne, leur fille Tina et sa passion athlétique. Une nuit lors d'une course, Stanley Stewart traverse un étrange brouillard. Il en ressort terriblement changé. En effet, il constate rapidement qu'il a la capacité de courir de plus en plus vite tout en ayant la possibilité de voir les événements au ralenti. Cette nouvelle perception du présent lui permet d'intervenir à bon escient.

The Whizzer, puisque c'est son nom (se reporter au numéro 7 du journal des fans de Strange), met son pouvoir à la disposition du bien. Il devient un des membres fondateurs de l'Escadron Suprême et participe à toutes les aventures de l'équipe. Il fait même comme bon nombre de ses amis, une apparition avec les Exilés.

Les autres Whizzer :

Il existe bien d'autres Whizzer dans l'univers Marvel. En premier lieu, James Sanders de la terre 616 et bien évidemment Robert Frank, le premier Whizzer. Comme pour Hypérion, Docteur Spectrum ou Faucon de nuit, le Whizzer dispose de son alter-ego dans l'univers « Supreme Power » (Terre 31916).

Pouvoirs :

Stanley Stewart court à une vitesse supersonique et peut accroître indéfiniment sa vitesse. Plus il court, plus il va vite. Sa vitesse lui permet également de sauter des grandes distances que ce soit en hauteur ou en longueur.

Aigle Bleu : James Dore

Personnage créé par : **Roy Thomas et John Buscema.**

Première apparition : **Avengers Vol1. #85 de juillet 1971.**

Équivalent JLA de DC Comics : **Hawkman.**

Les origines :

James Dore est le fils de l'Aigle Américain, grand héros de la seconde guerre mondiale entre autre et membre de la fameuse « Golden Agency ». À sa retraite, James Dore Senior passe le flambeau à son fils. C'est lui qui luttera dorénavant contre le crime et rejoint l'Escadron Suprême après une belle mais brève carrière solo.

Après une brouille avec son père, il change de nom et devient Captain Hawk et participe à toutes les aventures de l'Escadron, d'Overmind à la Couronne du Serpent. À la mort de son père, il décide de lui rendre hommage en changeant une nouvelle fois de pseudonyme. Il devient Aigle Bleu.

Sa carrière se termine tragiquement. Après avoir tué l'Archer Noir qui a manipulé celle qui l'aime, il décède en se rompant le cou sur le vilain Flipper. En son honneur, Alouette utilise ses ailes et change son nom en Skylark.

Pouvoirs :

James Dore ne possède que le pouvoir de voler et ce via ses ailes. Il ne dispose d'aucun autre pouvoir si ce n'est une très bonne condition physique.



Arcane : Arcanna Jones

Personnage créé par : **J.M. DeMatteis et Don Perlin.**

Première apparition : **Defenders Vol1. #112 d'octobre 1982.**

Équivalent JLA de DC Comics : **Zatanna.**

Les origines :

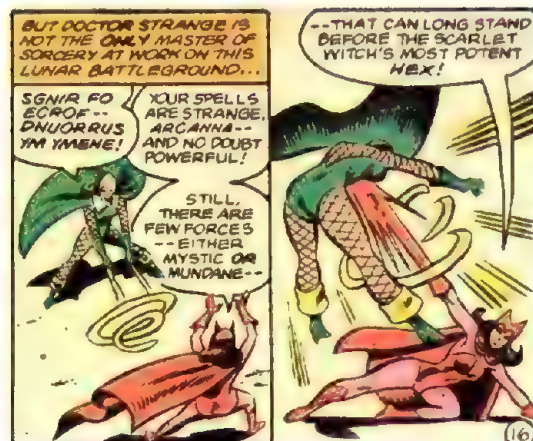
À l'origine Arcanna Jones est un médium. Elle se marie très tôt avec Philippe Jones et a rapidement 3 enfants. Afin de subvenir au besoin de sa famille, elle devient une professionnelle de la lutte contre le crime laissant ainsi son mari s'occuper des enfants et de la maison. Il faut bien faire bouillir la marmite ! Arcane se débrouille tellement bien, qu'elle contactée par les membres de l'Escadron Suprême. Il est à noter que durant le combat contre Overmind, notre jolie blonde était enceinte ce qui minimisa son rôle pendant la bagarre. Pour être considérée comme un membre à part entière lors de l'aventure Utopie, elle cache grâce à son pouvoir d'illusion, sa nouvelle grossesse. Elle accouche à la fin de l'aventure symbolisant la vie après la mort.

Son nouveau fils aura également un destin particulier car il prendra la succession de sa mère. Les pouvoirs de l'enfant se révéleront pendant l'affrontement contre le Nth Man. Arcane qui a pris l'apparence de Rayon-de-Lune cachant ainsi sa véritable identité à ses amis, utilise encore une fois son pouvoir d'illusion pour dissimuler la présence de son fils.

C'est grâce à ce dernier qui est devenu lui-même le Nth Man, que les membres de l'Escadron Suprême bloqués sur la terre 616 peuvent retourner sur leur terre. À son retour sur sa bonne vieille Terre 712, Arcane révèle son identité et décide de passer plus de temps avec sa famille abandonnant ainsi ses amis dans leur lutte contre le Directeur Global.

Pouvoirs :

Arcane est une magicienne qui contrôle les forces naturelles. Arcane maîtrise parfaitement le vent au point qu'elle peut l'utiliser pour voler. En bonne magicienne, elle peut projeter des illusions dignes du Cerveau.



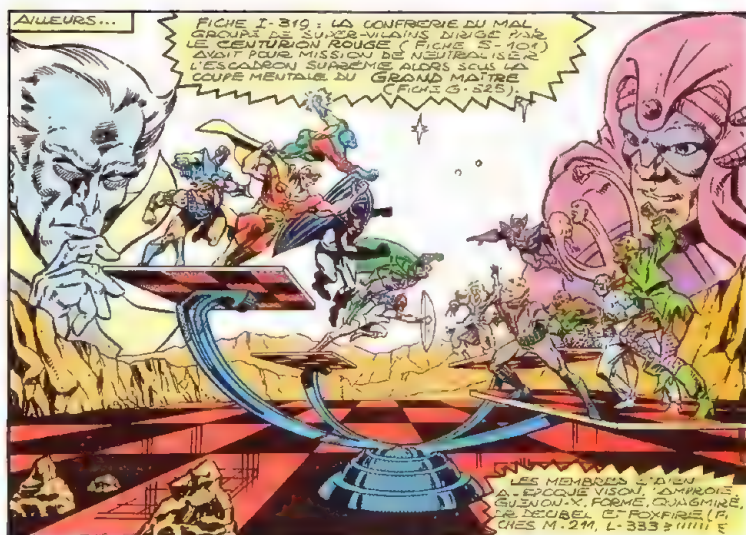


Defenders #112 d'octobre 1982

Conscient de l'avantage de disposer sous contrôle permanent une équipe de super-héros, le gouvernement du pays accord bon nombre de privilège à l'Escadron Suprême dont entre autre le fait de ne rendre compte qu'au Président des États-Unis lui-même. Le succès du groupe de sup-héros est tel, que toute personne sollicitée pour faire partie du groupe répond positivement. L'Escadron Suprême comprendra jusqu'à 15 membres simultanément.

Comme vous avez pu le remarquer dans les résumés précédents, l'Escadron Suprême est un pastiche volontaire de la Ligue de Justice d'Amérique de l'éditeur D.C Comics. Les membres de bases sont tous inspirés des héros de D.C ce qui ne sera plus le cas pour les nouvelles recrues telles que Foxfire ou Forme.

Il est à noter également que certains ennemis de l'Escadron sont également inspirés par D.C Comics. Ainsi le Maître de la Menace est une émanation de Lex Luthor alors que Mystérieux est l'équivalent de Phantom Stranger. Les membres originaux de l'Escadron Suprême se réunissent dans la propriété du riche industriel Kyle Richmond située dans la ville de Cosmopolis (l'équivalent de New-York de la Terre 616).



Spidey n°95 de décembre 1985

L'Escadron Suprême

L'Escadron Suprême est une organisation de champions surhumains qui unissent leurs efforts pour préserver leur monde. Ce monde se nomme « S-Earth » ou encore Terre 712. C'est l'une des nombreuses réalités parallèles du monde Marvel.

Avant l'apparition de l'Escadron Suprême, la Terre 712 était protégé par les membres de « l'Agence Doré » (Golden Agency en version originale). Ces héros au nombre très limité étaient des employés du département Américain de la défense est intervenaient sur les différents champs de bataille de la planète. On retrouve donc cette agence gouvernementale, Super-princesse, le Professeur Imam et l'Aigle Américain, le père de l'Aigle Bleu. Ces héros participent activement à la seconde guerre mondiale.

Comme l'Agence Dorée avant elle, l'Escadron Suprême a toujours eu des liens très étroits avec le gouvernement des États-Unis. Dès sa fondation, l'Escadron a disposé d'une latitude de mouvement bien plus grande que pour de simples militaires.



Avengers #85 de février 1971

Comme vous avez pu le lire, Kyle Richmond n'est autre que le héros Faucon de Nuit. Quand ce dernier entre en politique, l'Escadron Suprême se voit dans l'obligation de trouver un autre quartier général. Ils emménagent donc dans un satellite nommé « Rocket Central », engin spécialement créé pour l'occasion par la nouvelle recrue, le génial scientifique Thomas Thompson dit Tom Pouce.

Même si ce lieu est peu propice aux interventions rapides, ce quartier général permet aux membres de l'Escadron de surveiller la planète dans sa totalité.

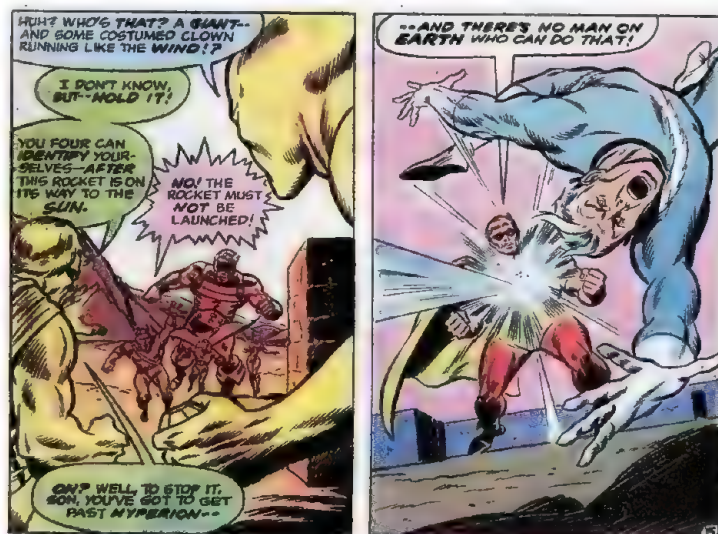
L'Escadron Suprême a été créé après son alter-ego, le Sinistre Escadron. Par la magie scénaristique, nous savons maintenant comment les mauvais clones ont été créés. L'entité cosmique nommée le Grand Maître lance un défi au Centurion Rouge. Le Grand Maître qui est le plus grand joueur de l'univers, choisi les membres de l'Escadron Suprême comme champions et de son côté le Centurion Rouge créé sa propre équipe qui prend le nom de la Confrérie du Mal.

Gagnant de ce combat et étonné par la très grande qualité de ses champions, le Grand Maître décide pour la prochaine opposition, de créer de toute pièce son équipe. C'est de cette façon que le Sinistre Escadron fait son apparition dans le monde Marvel et plus précisément sur la Terre 616.

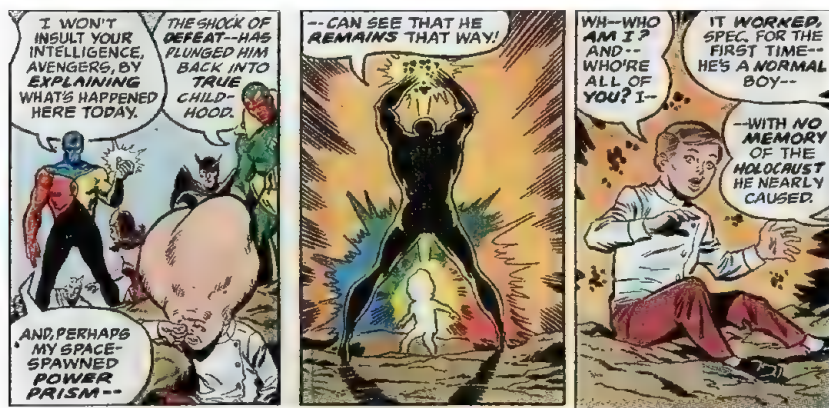
La première aventure de l'Escadron Suprême se passe dans les pages de la revue Avengers 85 de Juillet 1976. En France, cette histoire est parue dans la revue Thor Collection Flash éditée par Aredit au numéro 19 de mai 82 (les scans de cet article sont issus de la version originale ; la version française de nos amis d'Aredit est vraiment trop médiocre).

Quatre membres des Vengeurs se sont perdus dans l'espace-temps au retour d'une mission qui les a vus se confronter à Arkon.

La Sorcière Rouge, son frère Vif-argent, la Vision et Goliath se retrouvent donc dans une sorte de no man's land où personne ne peut les voir. Pendant ce court instant d'immatérialisme, ils apprennent que leur Terre va bientôt périr. Nos amis ont ainsi une vision du futur dramatique qui se prépare. De retour au « bon moment », les Vengeurs filent rapidement à leur Quartier Général. Mais qu'elle n'est pas leur surprise de voir leur local occupé par les membres de l'Escadron Sinistre ! Enfin le croient-ils ! Ce n'est pas le Sinistre mais le Suprême Escadron.



Avengers #86 de mars 1971



Avengers #86 de mars 1971

Quelques temps plus tard, les habitants des États-Unis se retrouvent confrontés à la venue d'un Dieu. Ce dernier n'est autre qu'un être venant d'une autre dimension se nommant le Serpent. L'arrivée de ce nouvel ennemi se fait à pas feutrée car on ne le voit jamais. Cet opposant communique au travers d'une couronne.

Qui compte porte cette « couronne de serpent », se retrouve immédiatement sous l'influence de l'être maléfique. Le serpent prend donc le contrôle de différentes sociétés via leur dirigeant. Le cartel invite donc le Nelson Rockefeller le président des États-Unis à un déjeuner d'affaires. L'homme politique ne s'aperçoit pas du piège et se retrouve sous la domination du Serpent.

Après ce coup d'éclat, les adeptes de la couronne du Serpent commencent à infiltrer la haute administration américaine et deviennent les personnages les plus importants. Dans le même temps sur la Terre 616, Hugh Jones le président de la compagnie pétrolière Roxxon, est également sous l'influence du Serpent.

Vengeur n°2 de novembre 1985

Roy Thomas va par ce pied de nez semer la confusion pendant plusieurs décennies au grand désespoir des « cover » artistes qui une fois sur deux se mélangent les pinceaux. Après s'être expliqué par les poings et par les mots, les deux équipes de super-héros feront cause commune pour raisonner Brain-Child dont le seul objectif est de détruire la terre.

L'enfant au cerveau surdéveloppé redevient normal grâce au prisme du Docteur Spectrum. Ainsi s'achève cette première aventure de l'Escadron Suprême.





Vengeur n°3 de janvier 1986

Kyle Richmond dit Faucon de Nuit devient ainsi après le vote des citoyens le nouveau président du pays. La couronne du Serpent n'est pas pour autant battue. Vissée sur la tête du Laser Vivant, elle fait encore énormément de dégâts au sein des Vengeurs.

Peu de temps après sa réélection, Kyle Richmond tombe sous l'influence mentale d'Overmind, une intelligence collective alien (on ne peut que penser à la Phalanx). Overmind travaille de concert avec « Null, the Living Darkness », une entité démoniaque. Contrairement au Serpent qui lors de son attaque avait délaissé les super-héros pour se concentrer sur les dirigeants de société, Overmind et Null veulent au plus vite s'occuper de l'Escadron Suprême.

Tous les membres à l'exception d'Hypérion se retrouvent sous le contrôle des deux nouveaux vilains. Hypérion après avoir endommagé involontairement le quartier général de son groupe (le satellite) trouve refuge sur la terre 616. Du côté de la terre 712, Overmind utilise les super-héros pour mettre au pas toute la société et ne s'arrête pas en si bon chemin. Il force l'Escadron Suprême à construire sur la lune un vaste arsenal nucléaire. Ce poste avancé servira à la conquête des autres mondes.

Cette fois-ci, ce ne sont pas les Vengeurs qui aideront Hypérion mais les Défenseurs. L'intervention des héros est décisive et permet de mettre fin à la folie d'Overmind et de Null. Cet épisode signe la fin de l'aventure présidentielle de Faucon de Nuit. Il cède sa place.

Les plus hautes instances sont ainsi noyautées par les adeptes du dieu pernicieux. Les Vengeurs de la terre 616 comprennent le danger de la situation et décident d'intervenir. En difficulté Hugh Jones fait appel au président de la terre 712. Nelson Rockefeller également sous l'emprise du Serpent, demande à l'Escadron Suprême d'intervenir sous un prétexte fallacieux. Hypérion et ses camarades sont donc obligés de se battre contre les Vengeurs.

Heureusement les puissants héros de notre planète parviennent à raisonner les agresseurs et leur montre le vrai visage de Nelson Rockefeller. L'Escadron Suprême démantèle le cartel du Serpent puis force Nelson Rockefeller à démissionner de la présidence des États-Unis.



Defenders #112 d'octobre 1982



Spidey #99 d'avril 1988

L'Escadron Suprême dépourvu de local emménage dans une base située dans l'état de « Moreland » (équivalent du Vermont dans notre réalité) puis construit sa propre ville dans le Grand Désert American (le Nevada). C'est à ce moment que débute l'ambitieux projet Utopie. On peut noter que cette nouvelle aventure courant sur douze épisodes est diffusée dans une nouvelle revue : « Squadron Suprême ».

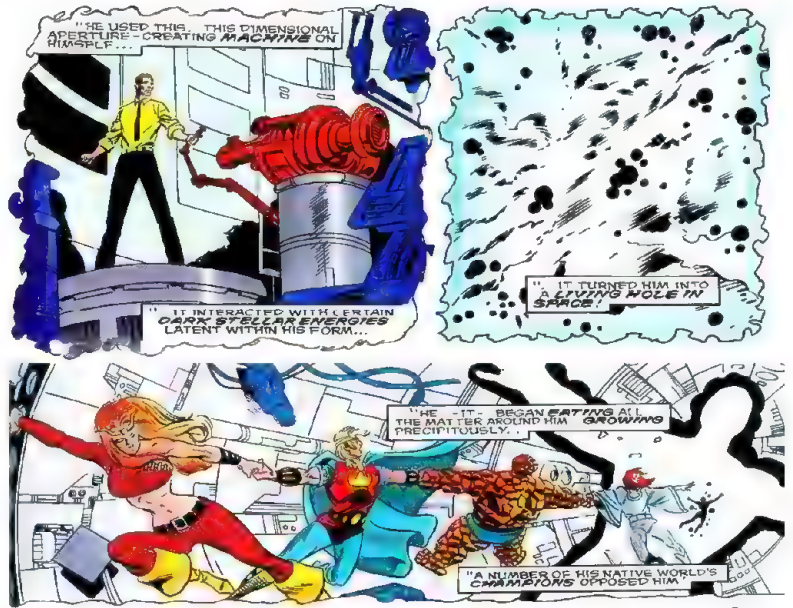
C'est la première fois et la dernière fois hormis quelques one-shot et annuels que les héros de la terre 712 auront leur propre série. Avant de mourir, Faucon de Nuit a convaincu Hypérion que le principal problème de son programme était la violation des droits humains. On ne peut pas décider pour les autres. Chaque être humain doit avoir son libre-arbitre.

Hypérion, touché par ce désastre, décide de démanteler le projet Utopie. Toutes les machines dont les modificateurs de comportement sont détruits et le groupe de super-héros démantelé. Nos super-héros ne restent pas longtemps inactifs. À peine une semaine après la fin d'Utopie, the « Nth man » fait son apparition.

Ce nouveau vilain est le résultat inattendu du projet Pegase, projet se déroulant sur la terre 616. Nth man, qui est au départ le Docteur Dr. Thomas Lightner, est un être capable d'absorber l'énergie tel un trou noir.

C'est en sabotant le complexe Pégase pour le compte du « Nth Command » que le Thomas Lightner décide de réactiver son pouvoir. En effet, il l'a perdu quelques temps auparavant et compte bien sur l'énergie fabuleuse du complexe pour restaurer au mieux ses aptitudes. Régénéré, Thomas Lightner, se retrouve accidentellement sur la terre 712 pour le plus grand malheur de ses habitants.

Sa puissance est telle que L'escadron suprême doit faire cause commune avec ses plus grands ennemis. Le Centurion Rouge et le Maître de la menace viennent ainsi en aide à Hypérion et à ses amis.



Malheureusement, Nth Man est bien supérieur et même en se sacrifiant, nos héros n'arrivent pas à le stopper. Au moment où tout semblait perdu, Rayon de Lune qui dévoile sa véritable identité et le Professeur Imam intriguent pour que Benjamins Jones, le fils d'Arcane, échange sa place avec Thomas Lightner.



En effet, le garçon commence à montrer de forts signes de pouvoirs mystiques. Après cet échange, Benjamin devenu the Nth Man s'emploie à restaurer toutes les réalités qui ont été détruites par Thomas Lightner. De son côté, Nth Man change son nom en Mystérieux et devient le sorcier suprême de la terre 712.

Mais encore une fois nos amis ne peuvent pas profiter d'un repos mérité. Une machination du Maître de la Menace les envoie sur la Terre 616.

Dans l'impossibilité de retourner chez eux, ils doivent accepter l'offre de Quasar de les héberger dans le complexe Pégase. Hypérion, Super-Princesse, Docteur Spectrum, Rayon de Lune, Forme, Alouette et Barbelé en attendant de pouvoir retourner dans leurs pénates, participent activement aux aventures de Quasar et des Vengeurs.

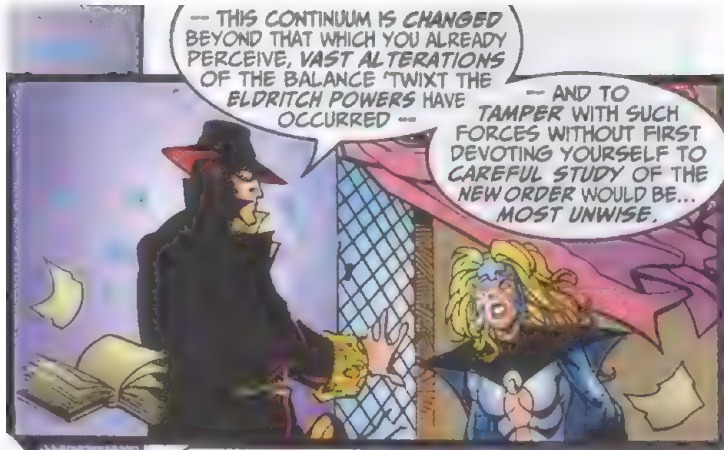
Un nouvel ennemi fait son apparition. Il s'agit d'Imus Champion qui espère utiliser les membres de l'Escadron contre les Vengeurs. Grâce au vilain le Corrupteur, Imus parvient à mettre sous sa coupe Hypérion et sa bande. Encore une fois, nos braves amis se retournent contre les Vengeurs, les prenant pour les ennemis.

Il serait bien, que l'Escadron Suprême se dote d'un télépathe. Cela éviterait de se retrouver maintes fois sous l'emprise mentale du vilain de passage. Les Vengeurs parviennent à mettre fin à la mauvaise influence du Corrupteur. Imus Champion quant à lui ne souhaite pas en rester là et affronte les Vengeurs et l'Escadron Suprême réunis. Grâce au stratagème de



Giant-Man, Imus Champion se croit vainqueur de la confrontation et retourne dans sa dimension. Ayant pris possession des biens d'Imus, les Vengeurs lors de l'inventaire trouvent une machine capable de renvoyer l'Escadron dans son monde. Nos amis retournent donc sur la Terre 712 à l'exception de Barbelé qui décide de rester sur la terre 616.

L'Escadron Suprême de retour dans son monde à une très mauvaise surprise. Pendant leur absence une dictature a fait son apparition. Le Directorat Global, une alliance pas franchement égalitariste des plus grandes corporations a pris le pouvoir. Mais chose étonnante, les nouveaux maîtres du pays ont été élus démocratiquement.



Les habitants des États-Unis sont terriblement déçus du comportement de l'Escadron qui comme à chaque fois pour un rien s'absente du pays ! Ils ont donc décidés de voter pour des personnes pouvant s'occuper à temps plein du pays. Hypérion et ses amis respectent le choix de leur concitoyen et se mettent en retrait.

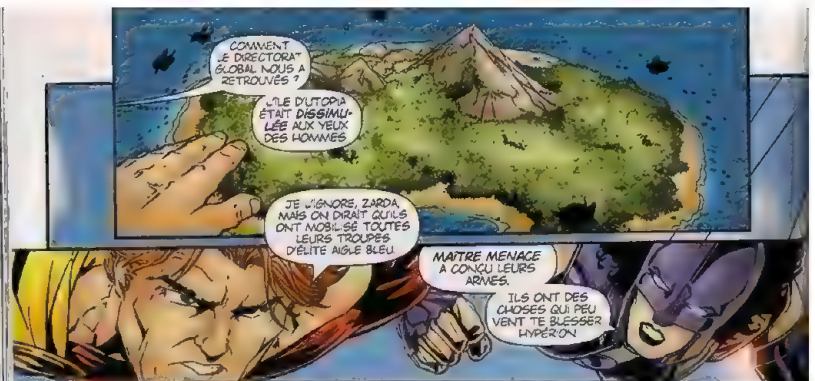
Forme et Alouette blessés vont à l'hôpital et Rayon de Lune décide de rentrer chez elle, s'occuper de sa nombreuse famille. Mais avant que la belle magicienne ne mette à exécution son projet, elle est abordée par Mystérium.

Squadron Supreme - New World Order d'octobre 1998

Ce dernier demande à l'Escadron de se reformer au plus vite pour mettre fin à la dictature. Les membres restant c'est à dire, Hypérion, le Dr Spectrum, Whizzer et Super-Princesse recrutent Amphibien, Skymax et le nouveau Faucon de Nuit (Neal Richmond le fils de Kyle). Rayon de Lune quant à elle rentre chez elle.

L'Escadron Suprême reformé, engage le combat contre le Dictatorial Global et le Maître de la Menace qui passé au modificateur de comportement est devenu un membre zélé de la dictature. Défait, les membres de l'Escadron battent en retraite sur l'île d'Utopie, la patrie d'origine de Super-princesse.

Acculés par les hommes du Directorat, l'Escadron Suprême ne va pas tarder à sombrer. Un événement incroyable va arriver. Le vilain Protéus fait son apparition.



Astonishing X-Men 38 d'avril 2006

Ayant pris possession du corps du Hulk de la Terre 6375 il dispose d'une puissance incroyable et retourne la situation en faveur de l'Escadron. Quand les exilés arrivent sur le Terre 712 à la poursuite de Hulk, ce dernier n'a aucun mal à faire croire à l'Escadron que les Exilés n'ont que de mauvaises intentions. Protéus / Hulk en profite pour s'écarter.



L'Escadron Suprême dispose très aisément des Exilés et comment à les juger. Nos amis de l'Escadron ont toujours eu un faible pour appliquer la loi dans les règles. Les vaincus arrivent à prouver leur bonne foi et montrent même les preuves de la machination qui a permis au Directorat de prendre le pouvoir.

Ayant compris que les hommes d'affaires avaient truqué le vote, Hypérion et ses amis arrêtent le Directorat et décident (encore une fois) de reconstruire leur monde.

Super-Princesse quant à elle décide de quitter son amour d'Hypérion pour un moment et rejoint les Exilés pour les aider à arrêter Protéus afin d'expier la faute de son équipe qui n'a pas su arrêter cet être innommable.

Astonishing X-Men 39 de mai 2006

Ainsi ce termine la biographie de l'Escadron Suprême. Vous pourrez dans les pages suivantes, lire les aventures du Sinistre Escadron. Il est nécessaire de leur rendre hommage car sans eux, l'Escadron Suprême n'aurait jamais été créé.

Passionné de Petits Formats ? Élevé au Rodéo, à Akim, à Blek et à tant d'autres ? Alors venez vite sur le forum des passionnés du genre : <http://www.forumpimpf.net/index.php>.

Le Sinistre Escadron

Le Sinistre Escadron est une équipe de super-vilain de l'univers Marvel. Comme évoqué dans ce numéro, la création de l'Escadron Suprême suite à celui du Sinistre Escadron apportera dans le monde des comics une certaine confusion.

Le Sinistre Escadron apparaît pour la première fois en 1969 dans la revue Avengers et plus particulièrement dans numéro 69. Les créateurs de cette équipe de super-vilains ne sont autre que Roy Thomas et Sal Buscema.

Le Sinistre Escadron fait son entrée dans le monde Marvel par le biais d'une aventure des Vengeurs. Celle-ci paraît dans les pages de la revue Les Vengeurs éditée par Aredit/Artima dans la série Artima Marvel Superstar Color.

Première apparition en France : Les Vengeurs n°3 (1^{er} trim.1981)

An l'an 4000, Kang le conquérant se voit proposer un jeu par le plus grand joueur de l'univers, le Grand Maître de son vrai nom, En Dwi Glast est un alien qui maîtrise à la perfection l'énergie cosmique et qui passe la majeure partie de sa vie à défier les plus puissants personnages de l'univers dans différents jeux. Il propose donc un défi à Kang qui en l'an 4000 règne sur la terre que nous connaissons. Kang accepte rapidement car en cas de victoire, le Grand Maître ne pourra lui refuser de ressusciter sa bien-aimée, la sublime Ravonna.



Pour ce combat, Kang le conquérant choisit ses pires ennemis, les Vengeurs. Par un stratagème il parvient à les mener à lui, c'est-à-dire dans son futur. On retrouve donc, Thor, Goliath, Captain America, la Guêpe, la Vision et Pourpoint Jaune. Kang explique rapidement la situation aux Vengeurs. Ces derniers sont forcés d'accepter le combat contre les hommes du Grand Maître, car en cas de défaite, l'alien détruira la terre.

Kang choisit donc pour cette bataille, Thor, Captain America, Goliath et Iron-Man qui à la dernière minute rejoint ses amis (Tony Stark, son alter-Ego a été fortement accidenté).

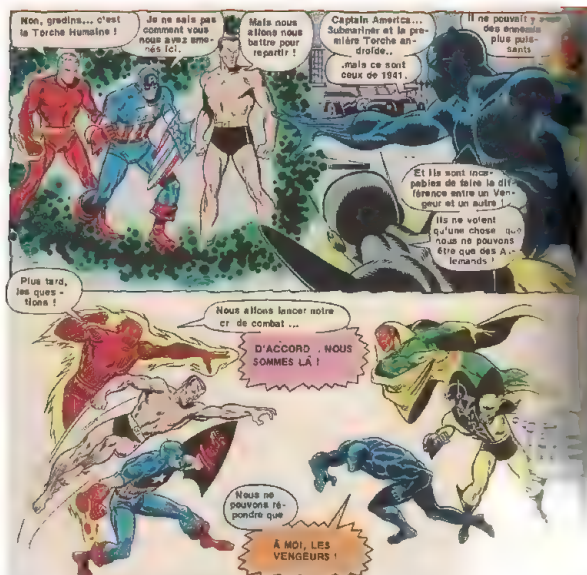
Le Grand Maître quant à lui crée de toutes pièces quatre super-vilains. On retrouve Hypérion, héros du microvers, son univers qui a été détruit par les hommes, Docteur Spectrum, qui grâce à Krimon le prisme de pouvoir manipule l'énergie, Faucon de Nuit qui au-delà de ses capacités physiques dispose d'accessoires à faire rougir Batman et The Whizzer qui grâce à une drogue peut atteindre une vitesse inimaginable.

Ces quatre vilains sont un plagiat volontaire de DC Comics et de la Justice League of America. Hypérion est Superman, Faucon de nuit est Batman, The Whizzer est Flash et Docteur Spectrum est Green Lantern. Il est à noter pour la petite histoire que la création de l'Escadron Suprême en 1971 sèmera la confusion dans l'univers Marvel.



Il faudra l'intervention de Mark Gruenwald pour expliquer que le Grand Maître s'est inspiré du Suprême Escadron pour créer son sinistre Escadron.

Cela n'empêchera pas Marvel, de faire deux couvertures des Vengeurs avec le Sinistre Escadron alors qu'à l'intérieur c'est une aventure de l'Escadron Suprême ! (Avengers #85 de février 1971 et Avengers #141 de novembre 1975).



Revenons à notre histoire. L'affrontement a lieu non pas en l'an 4000 mais en 1969. La Grand Maître a expédié nos protagonistes dans quatre lieux historiques. On retrouve Captain America contre Faucon de nuit à la Statue de la Liberté, Iron-Man contre Docteur Spectrum au Taj Mahal, Thor contre Hypérion en Égypte devant le Sphinx et Goliath contre The Whizzer à Buckingham Palace.

Passé l'effet de surprise, les trois premiers combats ne posent pas de problème à nos héros. Par contre pour le quatrième, un événement imprévu va arriver. Le combat se passe en Angleterre qui n'est autre que la patrie du Chevalier Noir. Le héros Anglais intervient dans le combat et de ce fait contrarie le Grand Maître.

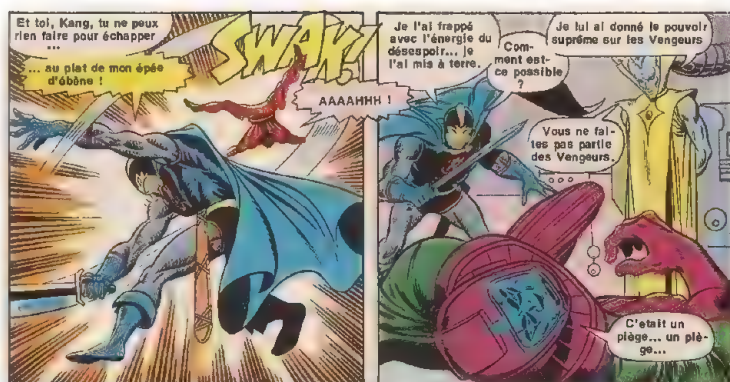
Aucune intervention extérieure n'est permise. Même Goliath est en colère contre le chevalier et de dépit lui confisque son épée. Tout ce joli monde est rapatrié illico-presto an l'an 4000.

Les Vengeurs contre le Sinistre Escadron (1^{er} trim.1981)

Ici s'arrête la première aventure du Sinistre Escadron. Les Vengeurs quant à devront affronter dans un second combat, les héros de la seconde guerre mondiale c'est-à-dire, Namor, Captain America et la Torche Humaine. On notera que cet affrontement se déroule à Paris, sous la tour Eiffel. Les vengeurs seront vainqueurs permettant ainsi à Kang d'infliger sa première défaite et de recevoir du Grand Maître l'énergie cosmique nécessaire à la résurrection de son amoureuse. Mais la rancune à la vie dure !

Au lieu de se servir de cette fabuleuse énergie pour redonner la vie, il l'utilise pour tuer ses ennemis. Les Vengeurs meurent donc, mais seulement pour quelques secondes. En effet, le Chevalier Noir qui grâce à son épée a rejoint l'an 4000, met un terme à la folie de Kang. Ce preux héros n'étant pas un Vengeur, il ne peut être touché par le « sort du Grand Maître ».

Ce dernier est déçu du comportement de Kang qui n'a pas fait preuve de beaucoup de lucidité et ressuscite les Vengeurs. Le Chevalier Noir a passé son examen d'entrée et intègre la fameuse équipe de super-héros.



Revenons aux membres du Sinistre Escadron. Faucon de Nuit en assez de sa vie de malfrat et contacte les Défenseurs pour les avertir d'un danger imminent puis suite à une lettre rejoint l'observatoire Crayton. Et quelle n'est pas sa surprise de revoir Hypérion (qui a réussi à s'échapper de la microbulle qui le retenait), Docteur Spectrum et The Whizzer.



Defenders #13 de mai 1974

Les Défenseurs composés de Docteur Strange, Namor, Hulk et de la belle Valkyrie, sont surpris du courage de leur opposant et parviennent grâce à leur énergie personnelle à le réveiller. Faucon de nuit prend conscience de son mauvais côté et souhaite s'amender. Ainsi, il rejoint les Défenseurs en prenant numériquement la place de Namor, qui souhaite reprendre son indépendance.

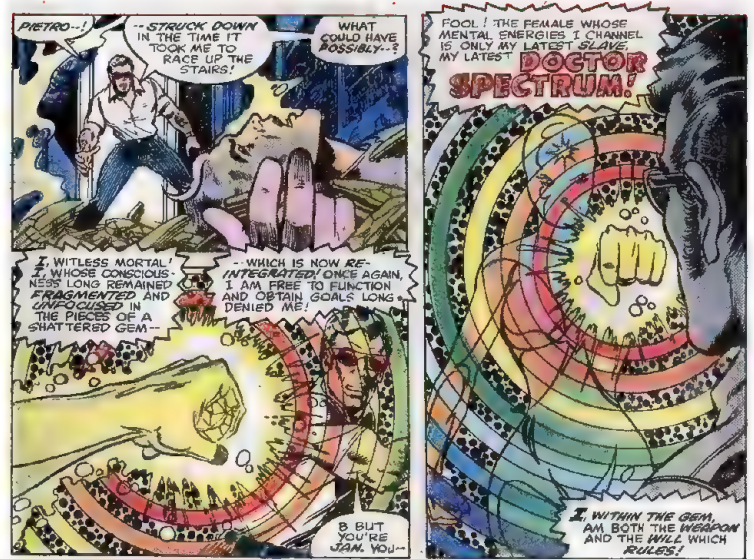
Les quatre acolytes se retrouvent réunis par l'alien Nébulon qui en échange de leur participation à un complot se verront accorder une plus grande puissance. Le plan de Nébulon consiste à faire fondre avec un canon laser géant la glace des pôles, noyant ainsi la Terre sous les eaux.

Les Défenseurs interviennent mais ne peuvent stopper Nébulon. C'est Faucon de Nuit qui annihile le vilain en retournant contre lui le rayon laser. Cette intervention plonge le vilain dans le coma.

Après cette défaite, les membres restant de l'Escadron Sinistre sont récupérés par Nébulon. Ce dernier n'a pas dit son dernier mot. À l'aide d'une nouvelle arme il compte drainer l'énergie de la planète.

Les Défenseurs aidés du Vengeur Pourpoint Jaune mettent un terme à ses plans. Plus tard, c'est le prisme du Docteur Spectrum qui sera aux centres de toutes les attentions. Des fragments du prisme ont atteints Janet Van Dyne faisant d'elle, temporairement un Docteur Spectrum.

Pendant que Faucon de Nuit poursuit ses aventures du côté du bien, on retrouve les autres membres du Sinistre Escadron en solo. Hypérion suite à sa dernière confrontation avec les Défenseurs a perdu la mémoire. En effet, un sort magique du Docteur Strange l'a rendu amnésique. Sous le nom de Mr Kant, il emménage dans le quartier du Queen's et s'occupe d'une salle de sport.



Avengers annuel #8 de 1978

Après avoir recouvré la mémoire, il affronte à nouveau Thor, le dieu Asgard puis dans Marvel Two in One, se fritte avec la chose. Comme vous avez pu le lire précédemment, Hypérion périt sous les coups de l'Hypérion de la terre 712.



The Whizzer quand à lui revient dans les pages de Spider-Man avec un nouveau costume et un nouveau pseudonyme, à savoir Speed Demon. Docteur Spectrum de son côté s'écharpe avec Iron-Man. Tony Stark met fin à la vocation de vilain de Kenji Obatu en détruisant son prisme et le vilain malheureux est renvoyé dans ses pénates d'origines, c'est-à-dire l'Afrique.

Le Grand Maître revient s'amuser avec ses pantins. Il reforme l'Escadron Sinistre et semble même avoir ressuscité Hypérion. En fait c'est Zhib-Ran le premier Hypérion s'il on peut dire. Le rôle du Docteur Spectrum est tenu par Alice Nugent, l'ancienne assistante du Docteur Henry Pym. On retrouve également Speed Demon, qui a véritablement du mal à s'abstenir de jouer les mauvais garçons et plus surprenant encore Faucon de Nuit qui pourtant à fait le bien au sein des New Thunderbolts. Les membres de l'Escadron voient leurs pouvoirs fortement augmentés par une source de puissance extra-dimensionnelle.

Thunderbolts #102 de juillet 2006

Puissants comme jamais, Hypérion et ses camarades battent les New Thunderbolts. Il faut toute la hargne du Baron Zemo pour mettre fin à ce duel et par la même à la vie du Grand Maître. Après cette défaite le Sinistre Escadron se dissout mais revient dans une dernière aventure avec les défenseurs.

La confusion entre l'Escadron Suprême et le Sinistre Escadron sera telle, que mêmes les dessinateurs de Marvel s'y perdront.

Pour preuve, les couvertures ci-contre des numéros 95 et 141 de la revue « Avengers » nous font croire que les « Sinistres » entrent en jeux, alors que ce se sont les « bons » qui viennent nous divertir.

Avengers #95 de janvier 1972 et Avengers #141 de novembre 1975



Un artiste : Mark Gruenwald

Mark Gruenwald né le 18 juin 1953 et décédé le 12 août 1996 était un artiste œuvrant dans le monde des comics. Scénariste, éditeur et quelques fois dessinateur, Mark Gruenwald était connu pour son travail chez Marvel mais également pour son fanzine, « Ominverse » qui explorait les différents principes temporels.

Début chez Marvel :

Mark Gruenwald entre chez Marvel en janvier 1978 avec le titre d'éditeur assistant. En 1982, Jim Shooter lui donne une promotion en le nommant éditeur en chef avec pour mission de s'occuper des titres suivants : Les Vengeurs, Captain America, Iron-Man, Thor, Spider-Woman et What if. Durant cette période, il partage son bureau avec Denny O'Neil, scénariste de talent que Gruenwald considère un peu comme son mentor.

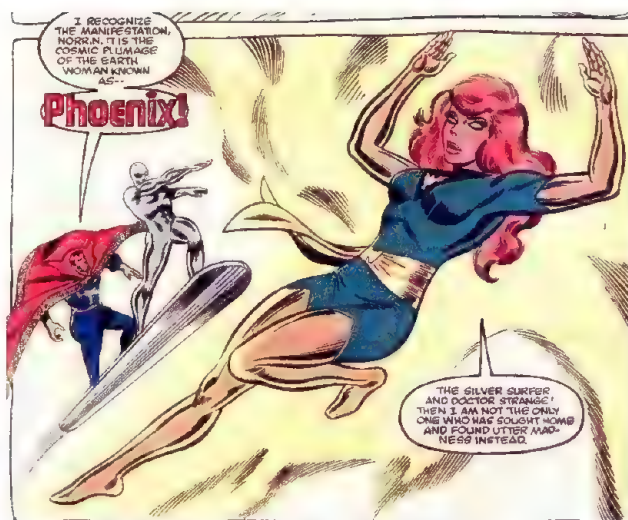


Strange 200 d'août 1986

Scénariste :

Mark Gruenwald n'est pas connu prioritairement pour son travail sur Quasar ou sur l'Escadron Suprême, mais plutôt pour son travail sur « l'Official Handbook of the Marvel Universe » guide encyclopédique au format des comics, qui a pour objectif depuis sa première édition en 1983 de recenser tous les personnages, équipes et lieux de l'univers Marvel mais également pour sa collaboration sur le titre Captain America.

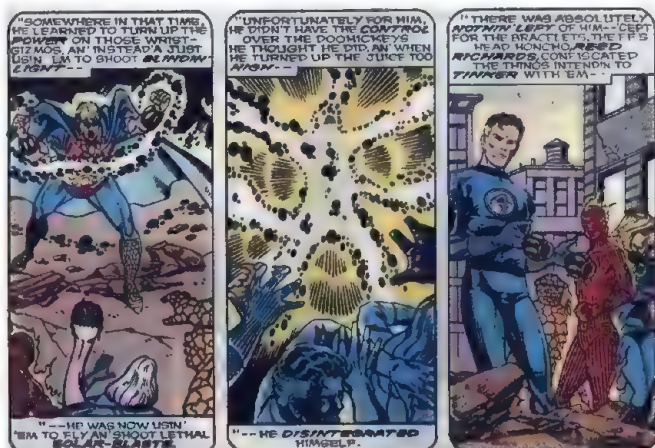
Il scénarisa les aventures du super-héros de la bannière étoilée pendant dix ans (de 1985 à 1995) et durant cette longue période, créa avec le dessinateur Kieron Dwyer le terrible « Crossbones », vilain au service de crâne rouge (on retrouve d'ailleurs ce fou de Crossbones confronté au soldat de l'hiver dans les pages de Panini depuis un petit moment).



On note également qu'en 1985 accompagné de Paul Ryan, Mark met en scène les aventures de l'Escadron Suprême. En 1989, Mark Gruenwald s'attèle au personnage de Quasar. Les faibles ventes de la série n'entame pas le moral ni l'ambition de Mark. Il vient de trouver sa voie. Son travail sur Quasar dure 59 numéros (1989 à 1994).

On le retrouve également, sur la série D.P.7, qu'il a créé pour un nouvel univers du Marvel. Les protagonistes de D.P.7 sont toutes des personnes ordinaires qui ont acquis d'étranges capacités.

Quasar #1d'octobre 1989



The Bull's Eye Pen :

De 1987 à 1996, Mark Gruenwald prend la direction du Bullpen Bulletins. Vous savez ces petits encarts dans les revues qui parlent des autres publications ou qui vantent les mérites des nouveaux t-shirts Marvel ! Mark Gruenwald en profita également pour insérer dans cette page des mini-biographies des auteurs et des employés de Marvel.

Décès :

Bullpen Bulletins X-Men #6 de 1991

Le 12 août 1996 Mark Gruenwald succombe à une crise cardiaque. Une malformation congénitale est suspectée. Sa dernière disposition testamentaire montre combien Mark aimait les comics. Son corps fut brulé puis ses cendres furent mélangées à de l'encre. Cette encre servit à éditer une compilation des aventures de l'Escadron Suprême ! Donc, les possesseurs de cet ouvrage ont dans leurs mains, un peu de Mark Gruenwald.

Mark Gruenwald était très apprécié dans l'univers de l'édition des Comics. « The Exciting X-patrol #1 » de l'éditeur Amalgam Comics lui est dédié. Dans l'univers de DC Comics, un building de la ville de Gotham porte son nom. Dans « Captain America : Liberty's Torch » de Tony Isabella et Bob Ingersoll, un avocat qui réalise des actes héroïques est nommé Mark Gruenwald.



Biographie sélective :

En tant que dessinateur :

Amazing Spider-Man (1^{er}) #15 ; Hawkeye (1^{er}) #1 #2 #3 ; Incredible Hulk (2^e) #279 ; Marvel Team-Up (1^{er}) #5 ; Questprobe #1 ; What If (1^{er}) #43.

En tant que scénariste :

Amazing Spider-Man (1^{er}) #208 ; Amazing Spider-Man annuels #15 #22.
Avengers (1^{er}) #290 #320 #321 #322 #323 #324 #325 ; Avengers annuels #17 #18 #19 #21 ;
Bizarre Adventures #31 #32 #34
Captain America (1^{er}) #307 à #422 ; #424 à #443 ; Cap tain America (1^{er}) annuels #8 #10 #11 #12
Contest of Champions #1 #2
DP7 #1 à #32 ; DP7 annuel #1
Daredevil (1^{er}) #234 ; Defenders (1^{er}) #77 #108 #109
Fantastic Four (1^{er}) annuel #18 #21 #22 #23 #25 #27
Hawkeye (1^{er}) #1 à #4
Marvel Two-In-One #53 à #58 ; #60 à #72 ; #74
Quasar #1 à #58 ; #60
Spider-Woman (1^{er}) #9 à #20
Squadron Supreme (1^{er}) #1 à #12
Star Masters #1 à #3
Starblast #1 à #4
Thor (1^{er}) #281 #282 #299 #300 #301 #302 #304 #305 #306 #307 #311 #312 #313 #314 #318
USAgent (1^{er}) #1 à #4
What If (1^{er}) #23 #25 #26 #27 #28 #34 #43
X-Factor (1^{er}) annuels #3 #4



Hawkeye#1 de septembre 1983.

On note également que dans un épisode de Nova, le responsable du projet Pegasus se nomme Dr Gruenwald. Dans les pages des Quatre Fantastiques, une entité cosmique qui gère la bureaucratie du Marvel Multiverse est composée de membres ressemblant à Mark Gruenwald. Pour finir, en 2006 dans les pages du nouveau « Bullpen Bulletins » ; Mark Gruenwald est nommé « Saint-patron de Marvel ».

Comme vous pouvez le constater Mark Gruenwald était énormément apprécié dans le monde des comics. Il se démenait sans compter pour Marvel en aidant dans les différents événements organisés par la société tels que les « Marvel Olympics Games », la « Marvel Halloween Party » ou les Conventions. Il amenait la bonne humeur dans les locaux de Marvel et n'hésitait pas à faire des pitreries avec Tom DeFalco ou à remonter le moral des employés.

Un artiste : Paul Ryan

Paul Ryan est un dessinateur américain de comics. Né le 23 septembre 1949 dans le Massachusetts, Paul Ryan a travaillé quasiment que pour les deux majors du marché. Les sociétés Marvel et DC se sont donc partagées les talents de ce dessinateur. Ce n'est pas l'Escadron Suprême qui marquera la carrière artistique de Paul Ryan mais plutôt son travail sur le Fantôme.

Au boulot ! :

Contrairement à ce que l'on aurait pu s'attendre, Paul Ryan à la fin de ses études ne va pas officier directement dans le monde des comics mais s'engage dans la Garde Nationale des États-Unis et se retrouve dans un service d'ingénierie mécanique située dans une base du New-Jersey. Un peu plus tard, il rejoint en qualité de formateur, l'académie militaire de Wakefield sise dans le Massachusetts. Pendant cette période, Paul Ryan travaille également pour l'entreprise « Metcalf & Eddy Engineering » dans le département du design industriel.



Début dans les comics :

Cette première vie de Paul Ryan dure onze ans. C'est en 1983 qu'il a l'occasion de faire ses premières armes dans les comics. Il écrit et dessine une histoire au nom de BREED et l'adresse à Charlton Comics. Charlton Comics comme bon nombre d'éditeurs de bandes dessinées organise régulièrement des concours afin de détecter les jeunes talents. Les noms des dessinateurs gagnants sont publiés dans la fameuse rubrique « Bullseye » que se doit de posséder chaque bon comics. Comme bien souvent il n'y a pas d'argent à gagner. Charlton offre donc aux gagnants cinquante impressions de leurs travaux dans le format d'un comics.

Malheureusement pour Paul Ryan, il n'aura pas ses copies car Charlton annule la parution. C'est donc Bill Black et sa maison floridienne d'édition nommée « Americomics » qui récupère les épreuves. Bill Black publie donc BREED et certaines échoppes de Comics de Boston remarquent le nouvel artiste. Quand Bob Layton dessinateur de Marvel déménage à boston, il décide de recruter un assistant. Les employés de magasins de Comics font donc de la publicité pour le local Paul Ryan qui vient juste de publier son premier comics.

Et c'est ainsi que Paul Ryan se retrouve aux côtés de Bob Layton et fait la connaissance des artistes et des chefs de Marvel.

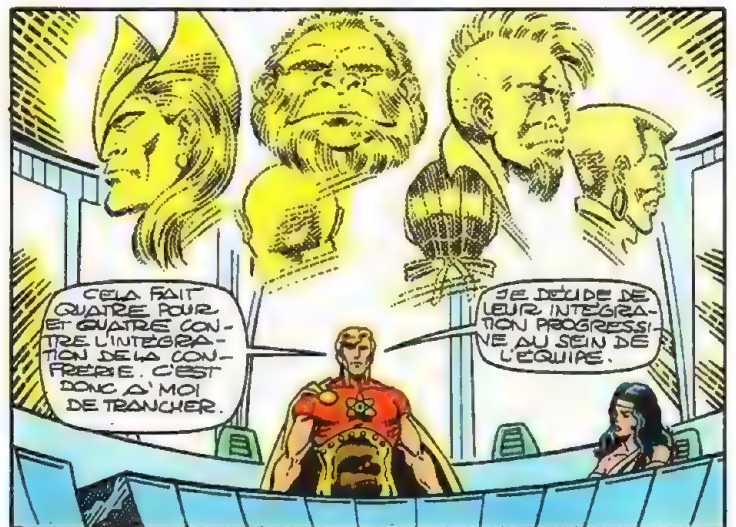


Voilà donc une entrée peu commune en la matière ! Dans une interview donnée au Boston Globe, Paul Ryan indique qu'il a été fortement influencé étant jeune par Superman et par George Reeves qui l'interprétait à l'écran.

Du côté des artistes, Wayne Boring, Curt Swan, Jack Kirby (les quatre fantastiques surtout) et Stan Lee l'ont beaucoup influencé. Il avoue également que dans sa jeunesse, il étudia le style d'Hal Foster, Sy Barry, Dan Barry et Mac Raboy. Il déclare : « je suis souvent influencé par le travail des gans que j'admire ».

Marvel Comics :

Paul Ryan démarre donc une carrière à plein temps dans le monde du comics. Il encre les numéros 27 et 29 de la revue « The Thing », puis crayonne Iron-Man 202, les Éternels 12 et les numéros 6, 9, 10, 11 et 12 de l'Escadron suprême. Cela constitue son premier gros travail.



Abonnez-vous à Strange ! Une seule adresse :
LA BOUTIQUE DE STRANGE : <http://www.organic-comix.fr/>



En 1986 avec le scénariste Mark Gruenwald il crée l'équipe D.P.7 (Displaced Paranormals 7) au sein du nouvel univers Marvel, the « New Univers ». Paul Ryan a fait ses preuves et enchaîne avec d'autres titres. Quasar, les Vengeurs, les Vengeurs de la côte ouest, Iron-Man et Ravage 2009 viennent étoffer son curriculum vitae.

La récompense suprême vient alors pour Paul Ryan. Il dessine les aventures des Quatre Fantastiques pendant quasiment 5 ans. Avec le scénariste Tom De Falco, il officie du numéro 356 de novembre 1991 au numéro 414 de juillet 1996. C'est l'une des plus longues périodes pour un dessinateur sur une même revue. Paul Ryan est seulement battu par Jack Kirby et John Byrne, excusez du peu !

DC Comics :

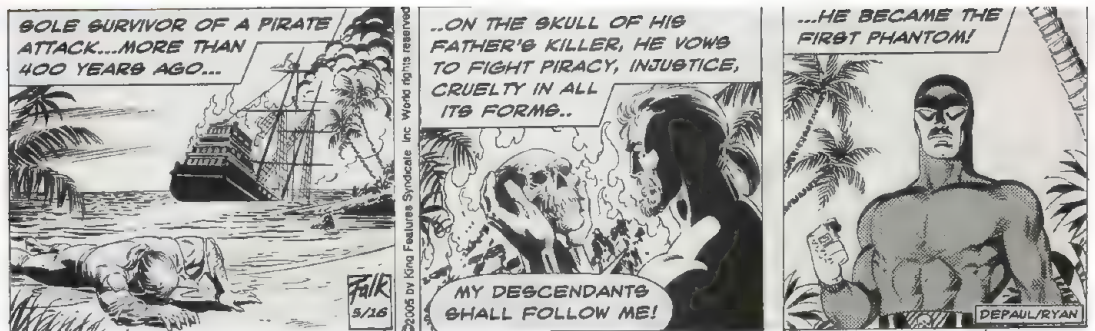
En 1996 le titre "Fantastic Four" comme l'ensemble des titres Marvel est touché par l'événement « Heroes Reborn ». Le relaunch a pour effet de mettre Paul Ryan au placard. Il décide donc après plus de onze années passées chez Marvel de voir ce qu'il se passe chez DC Comics. À peine arrivé chez le concurrent, Paul Ryan travaille sur Superman via un annuel puis sur Batman. On lui confie une série régulière à savoir Superman, l'homme de demain.

DP7 #1 de décembre 1986 – The Phantom du 16 mai 2005

Paul Ryan retourne brièvement chez Marvel en 1999 et avec son complice Tom DeFalco travaille sur le titre « Fantastic Five ».

Le Fantôme :

Il contribue au titre « The Phantom » édité par la Swedish company Egmont.



En octobre 2006 il prend la suite de l'artiste George Olesen et devient le dessinateur régulier du comics trip « The Phantom ». Paul Ryan est habitué à œuvrer pour les journaux suite à son travail pour Spider-Man chez Marvel. Son premier « strip » sort donc le premier avril 2007 et à l'heure actuelle, Paul Ryan s'en occupe toujours.

Biographie sélective :

Avengers (1^{er}) #305 à #318 ; #320 ; #322 ; #324 ; #326 à #332.

Avengers West Coast #60 à #63 ; #65 à #69.

Batman: Gotham Knights #3 #4 #6 #7.

DP7 #1 à #32.

Fantastic Five (1^{er}) #1 à #5

Fantastic Four (1^{er}) #356 à #414.

Fantastic Four Unplugged #1 #2

Flash (2^e) #119 à #136

Iron Man (1^{er}) #202 ; #267 à #272 ; #275 à #279.

Iron Man (3^e) #34 ; #36 ; #39.

Legion: Science Police #1 à #4

Marvel Comics Presents (1^{er}) #29 ; #62 ; #63 ; #117 ; #152

Marvel Fanfare (1^{er}) #52

Marvel Graphic Novel #33

Pantheon #10 à #12

Quasar #1 à #6

Ravage 2009 #1 à #7

Ruse #11 ; #15 ; #20 ; #25

Solo Avengers #4

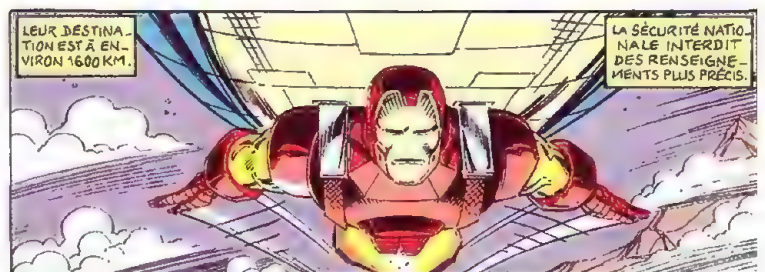
Solus #5

Squadron Supreme (1^{er}) #6 ; #9 ; #10 ; #11 ; #12

Superman: The Man of Steel #77

Superman: The Man of Tomorrow #6 à #14

Iron-Man #276 dans Strange 280 d'avril 1993





Ce dessin vous est offert par Jean-Yves. Merci à lui pour ce splendide hommage au King Kirby.

Dans le panorama foisonnant des récentes parutions en langue française consacrées aux comics, un livre aussi indispensable que volumineux (+ de 500 pages !) émerge radicalement du lot : il s'agit du « Guide des Comics Héritage », un précieux ouvrage de référence pour quiconque s'intéresse aux comics EH, voire une quasi-bible pour les incondtionnels des titres super-héroïques de la maison d'édition québécoise.

Que vous fassiez partie de la première ou de la seconde catégorie, je ne saurais trop vous conseiller – si ce n'est pas déjà chose faite – de vous procurer au plus vite cet excellent guide. Son tirage est en effet tellement limité (400 exemplaires en tout et pour tout) qu'il sera fatalement épuisé à plus ou moins brève échéance.

Et comme il est légitime de penser que la sortie du livre viendra booster l'engouement des collectionneurs pour la production Héritage, le moment s'avère parfaitement judicieux pour observer de plus près quelques titres de l'éditeur. Toutefois, ce n'est pas sur une série régulière que nous allons nous attarder...

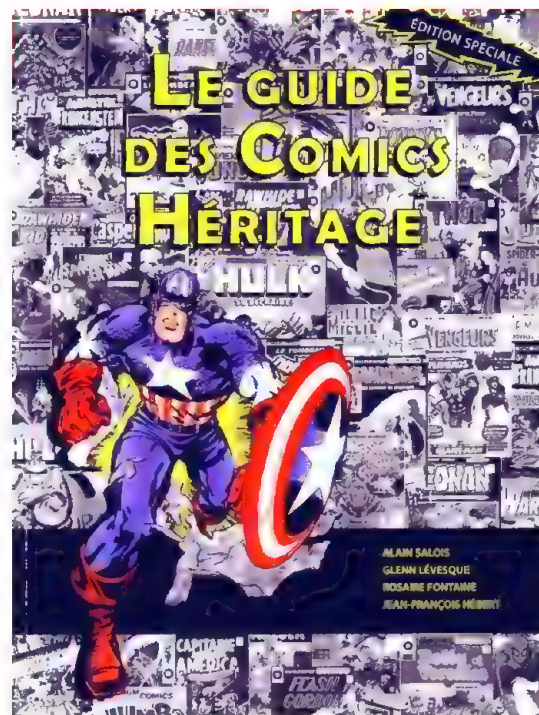
Il faut savoir qu'en plus des centaines de comics standards de super-héros publiés sous la bannière Héritage (1550 plus précisément comme nous l'apprend le guide), la maison d'édition a également produit une poignée d'albums atypiques qui méritent amplement que l'on s'y arrête : c'est la collection « Editions de Trésors », 9 livres qui se démarquent du reste du catalogue de l'éditeur (il existe un 10ème album répertorié dans cette collection, mais il n'a rien à voir avec les autres, dans la mesure où il s'agit d'un album souvenir du film Superman de 1978 avec Christopher Reeve).

La spécificité la plus remarquable des livres de la collection « **Éditions de Trésors** » (et la plus jouissive aussi !), c'est assurément le généreux format tabloïde de 26 x 34 cm, identique à celui des « **Marvel Treasury Edition** » dont ils sont la fidèle adaptation, sans pour autant en être la réplique exacte puisqu'ils sont en noir et blanc. Et ce qui pourrait à priori passer pour un handicap se révèle en définitive être un atout, car le noir et blanc associé au format géant met magnifiquement les planches en valeur. Même s'il faut bien avouer que c'est dans un but purement économique, et non par souci artistique que l'éditeur fit en son temps l'impasse sur la mise en couleurs.

Toujours est-il que, forts de cette particularité, les albums EH surpassent les « **Treasury Edition** » de chez Marvel. On peut donc dire que la copie est supérieure à l'original, un fait plutôt inhabituel !

Parmi les neuf albums « **Éditions de Trésors** » (numérotés 101 à 109), il y en a trois dont la qualité retiendra plus spécialement l'attention :

- n°107 - CONAN LE BARBARE,
- n°104 - LE PUISSANT THOR,
- n°109 - LES GRANDES BATAILLES DU CAPITAINE AMERICA (notez la francisation du nom du héros).



Heureux hasard, car ces personnages font déjà ou vont faire prochainement l'actualité. Conan tout d'abord, dont les albums publiés chez Panini France, adaptations des « Savage Sword of Conan », font actuellement un carton. Thor et Captain (Capitaine ?) America ensuite, qui auront l'honneur d'être les (super-) héros respectifs des deux prochains films estampillés Marvel.

Quant aux six autres « **Éditions de Trésors** », ils ne seront pas détaillés dans cet article. Soit parce que les personnages n'appartiennent pas à l'univers des super-héros, soit parce que les dessins sont quelconques voire médiocres, ou tout simplement parce que je ne les ai plus en ma possession, les aléas de mon parcours de collectionneur m'ayant conduit à me séparer à regret de certaines pièces (je ne dois pas être le seul dans ce cas !).

Voici la liste de ces six albums :

- n°101 - L'INCROYABLE HULK SE DECHAINE
- n°102 - L'ETONNANT SPIDER-MAN
- n°103 - LES FABULEUX FANTASTIC FOUR
- n°105 - STAR WARS – La guerre des étoiles (album 1)
- n°106 - STAR WARS – La guerre des étoiles (album 2)
- n°108 - SHANG CHI, MAITRE DU KUNG-FU



N° 101



N° 102



N° 103



N° 105

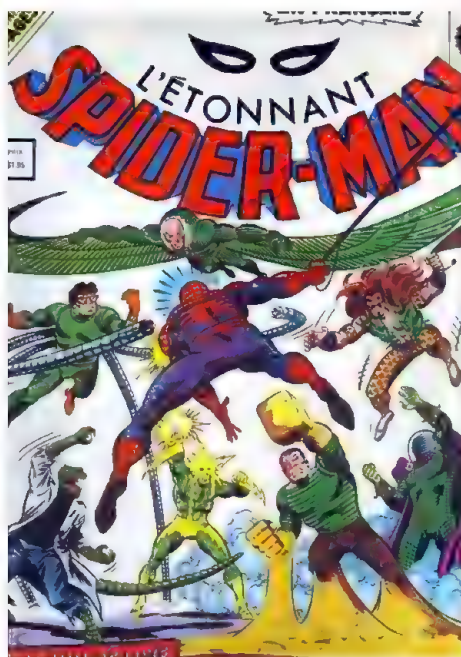


N° 106



N° 108

Quelques commentaires toutefois sur les albums Spider-Man et Fantastic Four qu'on ne peut décidément pas passer totalement sous silence, car ils contiennent tous deux du matériel pioché dans la genèse de ces séries. On a ainsi droit à des planches de Steve Ditko et de Jack Kirby à l'état brut, en noir et blanc (la couleur a une fâcheuse tendance à manger le trait), à un format plus que respectable, qui s'éloigne du banal comic book pour venir flirter avec les dimensions réjouissantes de la planche originale.



Un dernier mot sur la couverture double de l'album Spider-Man qui est très réussie. Elle pourrait être de Sal Buscema, ici particulièrement inspiré.

Sur la 1ère de couverture, le tisseur de toile, de dos, fait face à sept super-vilains (le Lézard et les « Sinister Six »), et sur la 4ème de couverture, on retrouve exactement la même scène vue de l'angle opposé, Spider-Man y apparaissant de face et tous ses adversaires de dos.

Revenons à l'album Conan, le premier des trois livres « **Éditions de Trésors** » que nous allons découvrir plus en détails. La couverture est signée John Buscema, et Ernie Chan pour l'encrage. La 4ème de couverture est aussi dessinée (et encrée, je pense) par Big John. En aparté, on retrouve d'ailleurs une illustration en 4ème de couverture de tous les albums « **Éditions de Trésors** », ce qui apporte un cachet supplémentaire à cette belle collection.



CONAN « Edition de Trésors » - couverture



CONAN « Edition de Trésors » - 4ème de couverture

La sélection des histoires présentées dans cet album Conan s'avère fort judicieuse. Les aventures n'ont pourtant aucun lien entre elles, et sont d'ailleurs tirées de magazines différents (Savage Sword of Conan #2 / Conan the Barbarian #24 / Savage Tales of Conan #4 – merci au Guide Héritage qui m'a épargné la recherche de ces références). Mais par leur qualité graphique, elles constituent la quintessence de la contribution artistique apportée au personnage de Conan.

Ici, le terme « Edition de Trésors » prend véritablement tout son sens, comme en atteste le sommaire de l'album : la 1ère histoire est dessinée par le tandem John Buscema/Alfredo Alcalá, la 2ème est l'œuvre de Barry (pas encore Windsor à l'époque) Smith et la 3ème est illustrée par Gil Kane, assisté d'une équipe d'encres parmi lesquels Neal Adams. Excusez du peu !



CONAN « Edition de Trésors » - page 1
(dessins : Buscema/Alcala)



CONAN « Edition de Trésors » - page 37
(dessins : Smith)



CONAN « Edition de Trésors » - page 61
(dessins : Kane and co)



La adaptée pas moins de trois fois. Tout d'abord dans l'album éponyme de Lug, puis dans le 1^{er} numéro de l'éphémère collection « Conan Anthologie » de chez Soleil (cet éditeur s'est d'ailleurs fait la déplorable spécialité d'interrompre presque systématiquement ses intégrales de BD américaine au bout de quelques volumes) et enfin dans le tome 1 des « Chroniques de Conan ».

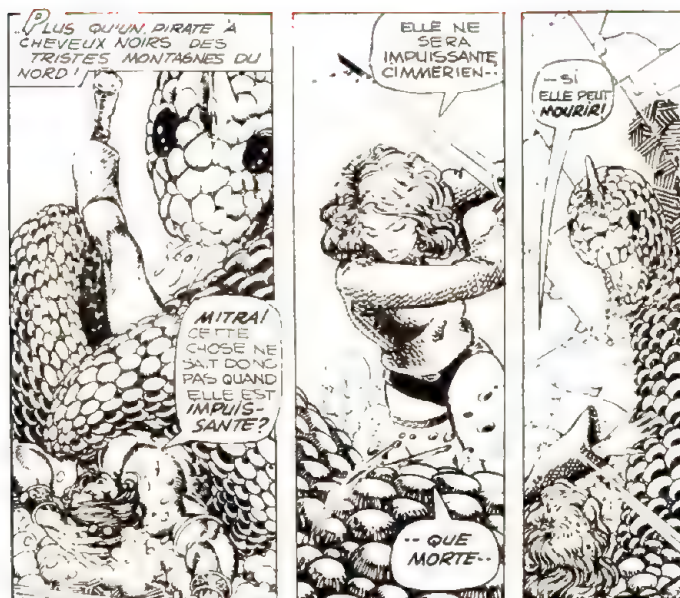
Si l'on se prête au jeu de la comparaison avec les versions françaises, force est de reconnaître que cet épisode de Buscema et Alcala n'a jamais été aussi beau que dans l'édition québécoise. Et si l'on se réfère au « **Marvel Treasury Edition** » - le modèle en VO - qualité de reproduction et dimensions sont certes identiques dans les deux cas, mais la couleur vient irrémédiablement dénaturer le dessin dans l'édition américaine. Il faut dire que les histoires du magazine « *Savage Sword of Conan* » ont été conçues pour une publication en noir et blanc.



Il est flagrant que la technique employée par Alfredo Alcala, toute en fines hachures, supporte douloureusement la couleur. John Buscema déclara un jour ne pas trop apprécier l'encrage d'Alcala sur ses dessins.



Eh bien en toute subjectivité, je pense exactement le contraire ! Pour moi, les épisodes les plus beaux jamais réalisés par Buscema sur la série SSOC sont justement ceux où il est encré par Alcala. Je tiens pourtant ce dernier pour un dessinateur très moyen, mais son association avec John Buscema produit une inexplicable alchimie, à tel point que certaines planches sont d'une beauté à couper le souffle.



La deuxième histoire de l'album Héritage provient de la série régulière « Conan the Barbarian ». Il s'agit du 24^{ème} épisode « La chanson de Sonja la Rousse », magistralement illustré par Barry Smith, quasiment son chant du cygne puisque l'artiste quittera malheureusement la série après le numéro 25 du comic book.

A l'instar du « Colosse Noir » évoqué plus haut, cet épisode a également fait l'objet de plusieurs éditions françaises : chez Artima dans Conan n°3 (comics pocket N&B) et Conan Color, chez Semic dans le périodique Conan et chez Soleil dans l'Intégrale Conan n°4.



Là encore, le noir et blanc associé au grand format donne l'avantage à la version Edition de Trésors.

A noter que l'album « Le Faucon des Mers », sorti aux Humanoides associés en 1977 et qui contient des épisodes différents du Conan de Barry Smith, adopte une présentation proche de celle de l'album Héritage.

Peut-être aura-t-on droit un jour en France à une publication de l'intégrale des épisodes de Smith en noir et blanc et en grand format...



La dernière histoire de l'album EH, « La nuit du Dieu Noir » est extraite du magazine « Savage Tales of Conan » #4. Les illustrations sont très belles, Gil Kane au crayon et une brochette d'encreurs, dont Neal Adams.

Cette aventure a été publiée en France dans l'album Conan n°3 chez Lug et dans les Chroniques de Conan n°1 chez Panini.

Une fois de plus grâce au grand format, la mouture de nos cousins francophones prend le dessus sur les adaptations françaises.



Pour être exhaustif, il convient de citer les trois illustrations pleine page de Sonja la Rouge (traduction littérale de « Red Sonja » / Sonia la Rousse dans les publications françaises). L'une par Frank Thorne (qui fut le dessinateur attitré des exploits de la diablesse aux cheveux roux), les deux autres dues respectivement à Esteban Maroto et Dick Giordano (artistes dont l'incursion dans l'univers de Robert E. Howard est plus anecdotique).

En guise de conclusion, signalons que Conan le Barbare est l'album le plus recherché de la collection « Edition de Trésors », ce qui est amplement justifié au vu de sa qualité.

Le Guide des Comics Héritage ne parle pas du nombre d'exemplaires auxquels le livre fut distribué, mais on peut raisonnablement imaginer un tirage restreint, du fait que l'album fut uniquement vendu par correspondance.

Une chose est sûre : c'est une pièce exceptionnelle, rare et très difficile à trouver de nos jours. Un graal pour le collectionneur, que je vous souhaite de dénicher tôt ou tard.

Quant à moi, je mesure la chance de faire partie des détenteurs de cet ouvrage, même si ce grand album agrafé, fragile et délicat à manipuler, a été légèrement sacrifié sur l'autel de mon scanner pour les besoins de cet article !

Mais après tout, peu importe que mon précieux exemplaire ait perdu un peu de sa superbe, puisque c'était pour la bonne cause.

Dans un prochain journal des fans de Comics, nous parlerons de deux autres magnifiques albums Edition de Trésors Héritage : « Le puissant Thor » et « Les grandes batailles du Capitaine America ».

Du Kirby, encore du Kirby, rien que du Kirby !!!



Remise à l'heure de la pendule Strange pour recevoir les créateurs des WatchMen. Alan Moore avec la première partie d'un entretien explosif.

Et Dave Gibbons qui dessine deux pages du dernier chapitre de Stan Lee's Alexa publié dans Strange. Suites de Godland, Lorelei et Fantask' Force.

Également au programme, l'interview expresse de Tom Scioli qui dessine Captain America.

6 € - Port gratuit jusqu'au 01/04/2011.

Chèque à l'ordre de Reptile
Organic Comix
les terres

42670 Belmont de la Loire

ou sur le net : <http://organic-comix.fr/>

La chronique de Persépolis

En 1988, la première véritable tentative de lancement des x-men en dessin animé à la télévision s'avère infructueuse, avec l'épisode pilote « **Pryde of the x-men** ».

Aucune chaîne de télévision en a voulu en faire une série, la jugeant trop complexe pour un public jeune.

Kitty Pryde est le personnage central.

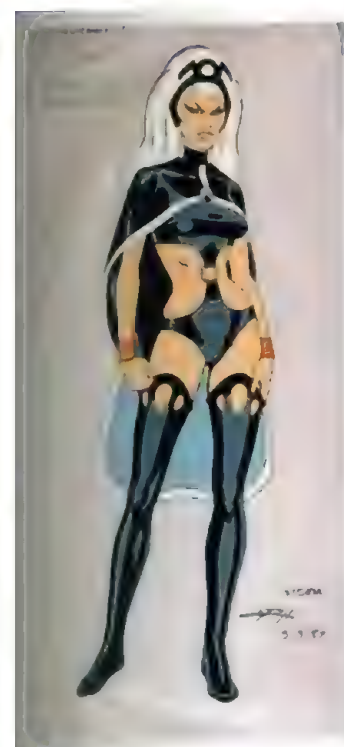
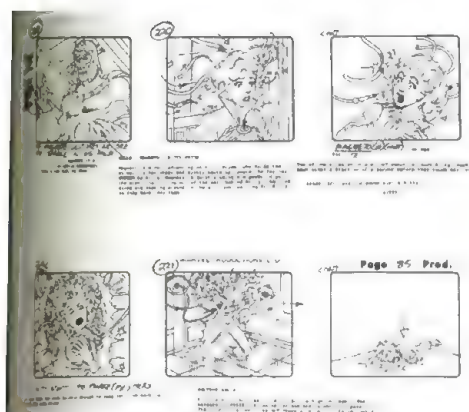
Elle représente l'observateur extérieur, l'enfant qui regarde les super héros, ce qui les rend plus réels.

Le pilote d'une durée de vingt-deux minutes est sorti en VHS (sans sous-titre ou doublage en français), pas encore en DVD en 2010.

Des larges extraits sont disponibles sur le net comme Youtube.

Un comics tiré du dessin animé est sorti en 1990 sous forme d'un Marvel Graphic Novel « Animation Special X-Men ». Larry Parr a écrit le scénario.

Rick Hoberg a dessiné des scénarii-maquettes. **Des modèles comme celui de Tornado indiquent aux peintres comment colorer les personnages.**



Le casting du dessin animé comprend : Xavier, Kitty, Wolverine, Tornado, Colossus, Dazzler, Cyclope, Magnéto, Emma Frost, Le Colosse, Pyro, le Fléau, le Crapaud et petit dragon.

Le résumé de l'histoire :

Au tout début, Stan Lee (qu'on ne voit pas) donne la définition de mutant et distingue les bons et les mauvais (des terroristes comme Magnéto).

Magnéto est transporté prisonnier au sein d'un convoi militaire, dans un camion-citerne. Il est libéré par Emma Frost qui use de ses pouvoirs télépathiques.

Kitty Pryde, une adolescente de 14 ans se rend à l'école de Xavier.

Le professeur l'a détectée grâce à Cerebro. Il lui a envoyé un courrier en lui parlant de son pouvoir de phaser. Il la rassure : être mutant ne signifie pas être un monstre.

Il la présente aux autres x-men après la fin de leur entraînement en salle des dangers : Cyclope, Tornado, Colossus, Wolverine, Dazzler.





Xavier lui parle aussi de ses propres pouvoirs. Kitty a peur de l'aspect physique de Diablo. Wolverine n'en veut pas dans l'équipe à cause de son jeune âge. L'alarme retentit. Cérébro a détecté deux mutants terroristes à l'observatoire spatial. Les x-men y vont laissant seuls Kitty et Xavier.

Xavier compte sur les programmes qu'il vient d'installer en cas d'attaque pour se protéger. Justement après le départ des X-Men, Magneto et le Fléau en profitent pour essayer de pénétrer dans le manoir de Xavier.

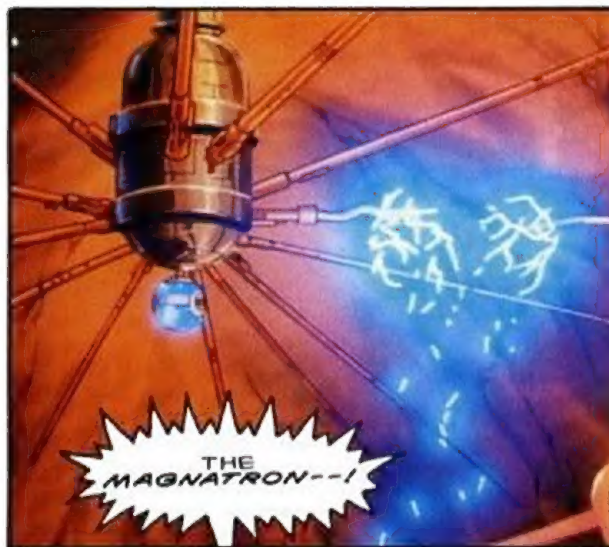
Ils veulent dérober un circuit de Cérébro, objet nécessaire au plan de Magneto.

Ils veulent dérober un circuit de Cérébro, objet nécessaire au plan de Magneto. **Kitty en voyant la menace Magnéto**, phase malencontreusement avec les circuits de défense de Cérébro, ce qui les rend inopérants.

Rien ne peut désormais entraver la venue de Magnéto et du Fléau. Xavier confie la sphère à Kitty pour qu'elle s'en aille avec. La jeune fille phase avec le sol pour s'échapper. **Mais elle oublie de le faire avec la sphère.** À l'observatoire de l'espace, Pyro et le Colosse détiennent deux humains prisonniers. Les x-men les libèrent.

Mais les mauvais mutants s'échappent avec ce qu'ils étaient venus chercher pour leur maître : les coordonnées de la comète. Les x-men reviennent au manoir et y constatent les dégâts. Xavier prend contact mentalement avec Magnéto, qu'il localise. La sphère est placée dans un circuit d'une machine qui augmente le pouvoir de Magnéto. Magnéto dévie la comète qui va maintenant en direction de la Terre.

En cas d'impact (prévu dans deux jours), un tel nuage de poussière se dégagerait que les rayons du soleil seraient bloqués et que seuls les mutants survivraient.



Les X-Men vont sur l'astéroïde M, repaire de Magnéto et de sa confrérie. Kitty les accompagne en cachette, désobéissant à Xavier jugeant la mission trop périlleuse. Xavier reste dans l'avion.

Tornade maintient l'atmosphère à l'intérieur de l'astéroïde après que Cyclope ait utilisé son rayon optique pour faire une brèche pour entrer.

Les autres X-Men pénètrent dans le lieu. Magnéto envoie sa confrérie les stopper. Dazzler est ainsi retenue par Pyro, Colossus par le Fléau, Wolverine par le Crapaud, Cyclope par Emma Frost.

Le Colosse se trouve sur le passage de Diablo qui continue son chemin en se téléportant dans son dos. Diablo fait face à Magnéto. Ce dernier s'apprête à le tuer. Mais Kitty surgit. Elle dévie le tir dirigé par Magnéto sur Diablo en direction du circuit. Elle a été aidée au même moment par la morsure à la jambe du petit dragon domestique de Magnéto, souvent malmené par son maître.

Diablo se téléporte sur le circuit pour que le courant passe de nouveau. Diablo permet que la comète soit déviée sur l'astéroïde M. Mais s'il s'en va elle reprend le chemin de la Terre.

Diablo ordonne à Kitty de partir : il a un plan. Kitty emmène le dragon avec elle. Juste avant l'impact, Diablo se téléporte dans le vide. L'astéroïde explose.

Diablo tombe et s'échauffe. Les X-Men lancent des grappins de l'avion pour l'attraper. Mais il disparaît. Il est cru mort pendant un court moment. Mais il réapparaît dans l'avion en se téléportant. Kitty est heureuse de le retrouver en vie. Wolverine doute toujours à propos de Kitty de sa capacité à être un x-man.

Commentaires :

Bien dessiné et animé, l'épisode de vingt-deux minutes présente bien les mutants, leurs pouvoirs et leur division. Il lui est reproché :

- la mélodie d'ouverture trop enfantine,

- Wolverine parle avec un accent australien (les films australiens étaient à la mode à l'époque) ce qui le rend incompréhensible,
- Diablo et Colossus ont un accent caricatural,
- Emma Frost fait partie des mauvais mutants de Magnéto,
- le dragon ressemble à un chien,
- Tornade a les yeux tirés,
- l'absence de Jean Grey alors que Dazzler est présente,
- Dazzler a été intégrée parce que Marvel pensait réaliser un film ou obtenir un contrat d'enregistrement pour elle,
- du coup, Jean Grey n'a pas été introduite car la distribution aurait été trop importante,
- et surtout Kitty en rouquine se comporte comme une idiote qui n'arrête pas de pleurer.

Sources :

- la VHS « Pryde of The X-Men »,
- le comics « Animation Special X-Men »,
- le livre de Michael Mallory « X-Men : les personnages et leurs univers ».

Une série : Amazing Adventures

Amazing Fantasy était une revue éditée par Marvel. Avant de s'appeler Amazing Fantasy, ce magazine se nommait Amazing Adventures.

Période Ziff-Davis :

La première série intitulée "Amazing Adventures" voit le jour en 1950 et non pas en 1951 comme certaines sources d'informations l'indiquent. Comme bien souvent à cette époque, les revues sont presque entièrement dédiées au sujet à la mode, la science-fiction. Produite par Ziff-Davis, Amazing Adventures n'échappe pas à la règle. Cette première époque voit la publication de six numéros.

Le premier numéro sort donc en mai 1950. Au programme, on retrouve entre autre Wally Wood au dessin de « Winged Death on Venus ». Les quatre numéros suivants sont publiés respectivement en mai, juin, août et novembre de l'année 1951.

Le dernier numéro quant à lui sort en 1952. On note sur cette revue la participation de différents artistes tels que Murphy Anderson, Bernard Krigstein, Don Perlin ou de l'excellent Alex Schomburg

Chose rare pour l'époque, un numéro « zéro » de 8 pages a été édité. Envoyé aux abonnés des éditions Ziff Davis, il avait pour objectif de tester le marché (connaître les acheteurs potentiels). Les non-abonnés pouvant également se l'offrir pour 10 cents.

On retrouve donc au programme des six premiers numéros des histoires telles que « The cosmic brain », « Escape on a planetoid », « Space pirates on Xarpot », ...



AA #1 de mai 1950



AA #6 de janvier 1951



AA #1 de juin 1961



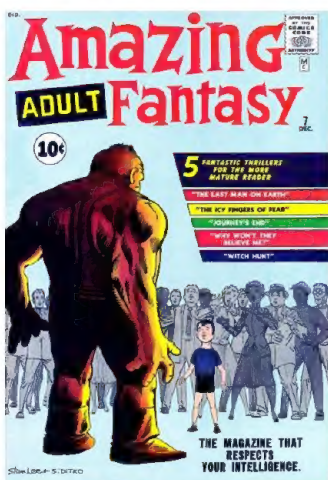
Première période Marvel 1961 :

En 1961 Marvel relance la revue et repart du début pour la numérotation de la série. Le premier titre de cette nouvelle époque sort en juin 1961 et, oh surprise, n'est pas entièrement consacré à la science-fiction mais également à l'horreur. Il y aura au total six numéros de cette nouvelle série.

Ces histoires sont admirablement dessinées par Jack Kirby et le non moins formidable Steve Ditko. C'est dans le premier numéro de cette nouvelle série qu'apparaît un personnage que l'on peut considérer comme un super-héros. Il s'agit du Docteur Droom, enquêteur paranormal. Bien évidemment ce docteur fait penser immédiatement au Docteur Strange.



AA #3 d'août 1961



AF #7 de décembre 1961



AF #15 de septembre 1962



AA #1 d'août 1970

Anthony Droom grâce à la télépathie et à l'hypnotisme, pouvoirs lui ayant été appris par un moine tibétain (le même que Docteur Strange, à priori, c'est-à-dire le premier ancien) chasse les monstres venus de l'au-delà.

Il est à noter que lors des réimpressions des aventures du Docteur Droom, le sorcier sera renommé en « Docteur Druid ». Cela afin de ne pas le confondre avec le vilain Docteur Doom (Victor Von Fatalis) qui a entretemps fait son apparition.

Le numéro 3 est la première revue comics de Marvel affichant le logo de l'éditeur. Cela se matérialise par un MC sur la couverture.

Transformation du titre :

En 1961, le titre Amazing Adventures est renommé en Amazing Adult Fantasy et ce pour 8 numéros. Tous les titres de cette période sont réalisés par le duo d'artistes composé de Stan Lee et de Steve Ditko. Les différents thèmes abordés sont toujours les mêmes : science-fiction et horreur mais d'une manière plus sophistiquée comme l'indique la couverture : « *Amazing Adult Fantasy, le magazine qui respecte votre intelligence* ».

Un bouleversement arrive en septembre 1962. Le titre change une nouvelle fois de nom et devient « Amazing Fantasy ».

Le terme « adult » a disparu ce qui semble logique car voici qu'arrive Spider-



Man... et ses aventures sont plutôt tout public. Cette première publication « d'Amazing Fantasy » comprendra donc un seul numéro, le 15. Le phénomène est tel que Peter Parker dès son aventure suivante aura son propre magazine. Il paraît donc en mars 1963 le premier numéro de « Amazing Spider-Man ». Amazing Fantasy se met donc en sommeil pour 35 ans. Il est à noter que le numéro 15 d'Amazing-Fantasy est l'un des plus chers comics de l'histoire. Récemment le numéro en très bon état c'est vendu 240 000 dollars.



S
P
I
D
E
R
-
M
A
N

A
F

1
5

Retour d'Amazing Adventures :

En 1970 le titre Amazing Adventures fait son grand retour. Exit les histoires de monstres passées de mode depuis fort longtemps. La revue est consacrée aux super-héros dont la célèbre famille des Inhumains.

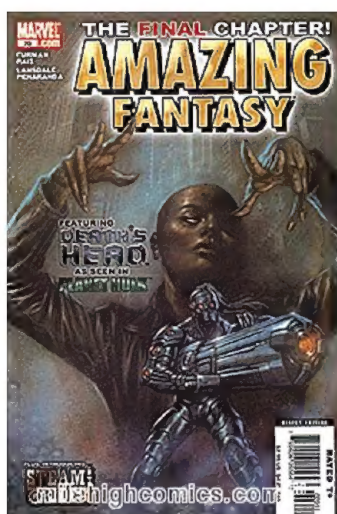
On retrouve également dans les premiers numéros de cette nouvelle série la très belle Natacha Romanov alias la Veuve Noire. Seront également publiées les aventures en solo du Fauve, membre éminent des X-Men et des Vengeurs. À cette occasion, le Fauve prendra sa couleur grise puis bleu. À partir du numéro 18 et jusqu'à la fin c'est-à-dire au numéro 18, Marvel Comics publiera les aventures de Killraven via la série « War of the worlds ».



AA #1 de décembre 1979



AF #16 de décembre 1995

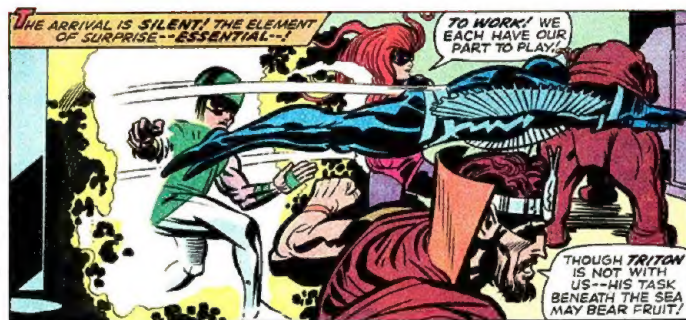


AF #20 de juin 2006

On peut noter que des numéros 22 au 28, un complément de 3 à 4 pages est ajouté à la revue. Il s'agit d'histoires parues dans différents magazines de Marvel tels que Journey into mystery ou Astonish Tales.

En 1979, une troisième mouture Marvel voit le jour. Mais bon le contenu n'est pas révolutionnaire car c'est une réédition des premières aventures des X-Men. Les huit premières aventures des jeunes mutants sont rééditées. Les six premiers épisodes sont publiés en deux fois et chaque numéro est accompagné des histoires relatant les origines des X-Men (rappelez-vous dans Strange, les quelques pages consacrées aux origines des X-Men (hormis Jean Grey).

On notera pour finir que le nom d'Amazing Adventures a été repris entre 1984 et 1986 pour quelques publications historiques, religieuses ou de science-fiction.



Le nouveau retour d'Amazing Fantasy :

Amazing Fantasy fait son grand retour en 1995. Le numéro 16 paraît donc en décembre 1995. On remarque que Marvel a gardé la numérotation d'origine en repartant après le dernier numéro de 1962.

Le succès n'est pas au rendez-vous. La série s'arrête en mars 1996 au numéro 18. Pour autant, Marvel ne met pas définitivement le titre aux oubliettes. En 2004, le titre ressort et met principalement en avant les aventures d'Any (Araña) Corazon alias spider-girl.

À partir du numéro 8 de juillet 2005, une nouvelle héroïne fait son apparition. Il s'agit du Scorpion, être créée de toute pièce par Monica Rappaccini, une scientifique de l'AIM. Une troisième série d'importance fait son apparition en février 2006. Il s'agit de Death's Head 3.0. Cette version 3.0 est une nouvelle version du héros de Marvel Grande-Bretagne créé par Simon Furnan et Geoff Senior.

La série Amazing Fantasy prend fin en juin 2006 au numéro 20 et à ce jour Marvel n'a relancé ni ce titre, ni Amazing Adventures.



Jack Kirby

Les spécialistes auront notés que la couverture originale d'Amazing Fantasy #15 est signée Jack Kirby et non Steve Ditko.

C'est Stan Lee qui a demandé au dernier moment à Jack Kirby de refaire la couverture. Il est certain que celle de Jack Kirby donne plus de contenance au personnage de Spider-Man... mais celle de Steve Ditko est bien plus fidèle au tempérament de Peter Parker



Steve Ditko